

# pro

CD'DE BU HAFTA

Age of Mythology: The Titans

ve dahası...

XanthiN

SABAH

ISSN 1304 - 3811  
1.500.000 TL.

# gamer

Sayı-14

Okuyucu Oyun Kültürü Dergisi

## COMMANDOS 3

DESTINATION BERLIN

Tek başınıza takım ruhunu daha iyi yaşayabileceğiniz bir oyun yapılmadı

### İNCELEMELER

#### Judge Dredd: Dredd Vs. Death

Kanunun olmadığı yerde Dredd vardır

#### In Memoriam

Bir seri katilin kedi fare oyununa katılmak ister misiniz?  
Ama fare olarak...

#### The Sims: Makin' Magic

Sihirli çubuğu sallayalım, bakalım bir değişiklik olacak mı...

#### MTV's Celebrity Deathmatch

Biz Marilyn Manson'ı tutuyoruz, NSYNC'e hücum!

### ÖN İNCELEMELER

Pro Evolution Soccer 3

X2: The Threat

### TAM ÇÖZÜM

Max Payne 2:

The Fall of Max Payne

Düşene bir tekme de biz vurmayalım...



SAMSUNG

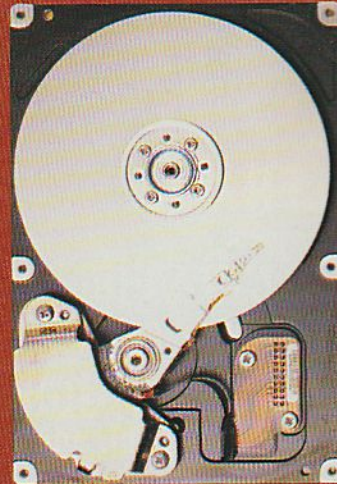


Xanthin

DigitAll keyif

3 yıl  
garanti

NoiseGuard™ →



← SilentSeek™

SAMSUNG HDD SABİT DİSK. Bilgisayarlar, geceleri bile kullanıldığından, sabit diskin sessiz çalışması aranan en önemli özellik haline geldi. Bu yüzden, Samsung geliştirdiği NoiseGuard™ adlı patentli teknolojisi ile akustik gürültüleri önemli ölçüde azalttı. Artık yüksek kapasiteli HDD'nin sessiz çalışma ortamını yaşayabilir ve dijital ses eğlence krallığının keyfini sürebilirsiniz.

SAMSUNG DIGITall  
everyone's invited™  
www.samsung.com



## İNCELEMELER

- 10 Commandos 3: Destination Berlin**  
İkinci Dünya Savaşı'nın en zorlu cepheleri ve en cengaver kahramanları karşı karşıya
- 14 Judge Dredd: Dredd Vs. Death**  
Çizgi roman karakterlerinin atağı sürüyor
- 16 In Memoriam**  
Kara bir CD içinde katil yapımı flash'lar!
- 18 The Sims: Makin' Magic**  
Sihirli çubuk falan ama nereye kadar?
- 19 MTV's Celebrity DeathMatch**  
Meşhurlar, selülitleri görünmeden de rezil olabiliyormuş

## HABERLER

- 4 Leisure Suit Larry**  
Larry'nin American Pie nesli için uyarlanmış yeni versiyonu geliyor
- 5 Soul of Evil**  
Gerçek dünya tarihinin üzerinden bir kez daha geçeceğimiz yeni bir RPG



## ONLINE - OFFLINE

- 22 Condition Zero**  
Geri dönüş yok. Counter Strike 1.6'yla başı belada olanların yeni umudu geliyor.
- 23 Sayı Tamam Etmece**  
İsim uyduruk, oyun uyduruk ama çocukluğu-muzdan kalma. Üç tekerli bisiklet gibi.



## AYRICA...

- 10 CD**  
Haftanın bombası AoM: The Titans
- 29 Rile Kodları**  
Hadi yine bir dönsünüz
- 30 Meltep**  
Her zaman sizi anlayacak birini bulmak kolay değildir, bu fırsatı kaçırmayın



## ÖN İNCELEME

- 6 Pro Evolution Soccer 3**  
PC oyuncuları PlayStation sahipleri karşısında artık ezilmeyecek. En azından futbolda.
- 7 X: The Threat**  
Uzay simülasyonlarını sevenler için uzak gezegenlerden iştah açıcı bir haber



## STRATEJİ REHBERİ

- 24 Max Payne 2: The Fall of Max Payne**  
Altından girip üstünden çıktık. Çok da vakitimizi almadı aslında ama bir de yazma aşaması yok mu...

## DONANIM

- 20 Shuttle eCUBE**  
Hem kullanışlı, hem şık. Shuttle PC arıyorsanız iyi bir alternatif.
- 21 Forceware**  
Nforce tabanlı sistemler için Nvidia System Utility



## Yalnızlığın dijital tanımı

Herhangi bir sabah. Yüzünü yıkamadan ayırına varmadığın, sen uykudayken başlayıp bitmiş olsa bile ufak bir şaşkınlıktan başka hiçbir şey hissettirmeyecek, sıradan günlerin sıradan sabahlarından biri. Önce bilgisayar, sonra perdeyi (ve yeterince neşeli uyanıyorsan pencereyi) açtığın böyle günlerde kapının çalmasını beklemezsin. Kapının en son ne zaman senin için çaldığını da merak etmezsin. Olağanüstü bir durum yoktur ki ortada zaten, sessizlik –bilgisayar fanından yükselen uğultuyla daha bir güçlenen sessizlik– her şeyin nasıl gerekiyorsa öyle olduğunu net bir şekilde anlatmıyor mu?

Neyse, dünyayla gerekli ve minimum düzeydeki ilişkimizi kurup bu kısmı hallettiğimize göre artık esas habitatımıza girip sosyalleşmeye başlayabiliriz. Önce birkaç oyun karakteriyle, sonra yüzüne görmeye gerek duymadığımız "muhabbetse muhabbet iste" arkadaşlarımızla hepsi birbirinden tanımsız iletişim yöntemlerimizi kullanmak için koltuğumuza, ayakları tekerlekli küçük tahtımıza kurulabiliriz. Sonra günü değiştirecek, belki de sallayıp kendine getirecek bir şey olur. Örneğin iç listendeki kimse ortalarda değildir. Evin penceresinden sokağa bakarken asla fark edemediğin bir ıssızlık ekrandaki pencerelere bakarken gelip oturur içine. Daralırsın.

Bir süre boş boş bakıp, hiçbir amacı olmayan insan taklidi yaparak, omuzlarını düşürerek kalkarsın masadan. Ne zamandır orda duran kitaplığı fark edersin belki. Hiçbir seçicilik göstermeden uzanıp bir kitabı alırsın, aynı yöntemle bir sayfayı açarsın. Bir şiiirdir bu. Güne yeniden başlamak için okursan, gözüne çarpan ilk mısra şöyle der: "Bir kişi bile değilim yalnızlıktan" ...



## Leisure Suit Larry

Ünlü adventure serisinin yeni bölümü yolda

**Y**edi bölümü 1987'den beri yayınlanan ve bu yolla kendini unutturmayan adventure Leisure Suit Larry'nin 2004 sonlarında piyasaya yeni oyunu çıkacak. Vivendi Unıversal tarafından geliştirilen Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, PC ve yeni nesil konsollar için hazırlanıyor.

Magna Cum Laude, serinin değişmez kahramanı Larry Laffer'in kuzeni Larry Lovage'ın hikayesini konu alıyor. Lovage, üniversitenin yurdunda kalan, odasından

çıkılmayan, çıktığında da kampüste kızların peşinde koştuğu, acınası halde bir kaybeden tiplmesi. Bir çöpçatan TV programının kendi kampüsüne konuk olduğunu öğrenince programa katılır ve hayatının aşkını bulmak için kazanmaya çalışır. Belirtmeye gerek yok, işler umduğu gibi gitmez ve olaylar gelişir.

Vivendi'den bir yetkilinin açıkladığına göre, oyunun yaratıcısı Al Lowe henüz projede yer almıyormuş, ancak kendisiyle görüşmeler sürüyormuş. Şüphesiz ki

Lowe'nin danışman olarak projeye katılması, oyuna güvenilirlik kazandıracak bir durum. Vivendi, temel dokusunu bozmamakla birlikte oyunu kendi deyişleriyle "American Pie" nesline cazip kılmaya çalıştıklarını ve günümüz popüler aleminde unsurlar katacaklarını açıklıyor.



## Max Payne 2'ye bonus bölümler

Bir gecede bitti diye yakınanlar bu tarafa bir baksın hele...

**R**emedy Entertainment, Max Payne 2: The Fall of Max Payne için iki bonus bölüm çıkardığını duyurdu. Bu pek sevdiğimiz aksiyon oyununun kısıtlıdan yakınıp duruyorduk, tadı damağında kalmış oyuncuların sesleri yapımcılara gitmiş olmalı. Öncelikle yapmanız gereken oyunu kurup oynamanız. Sonra [www.rockstargames.com](http://www.rockstargames.com) adresinden bonus bölümleri indiririz. Bölümleri yükledikten sonra oyunu başlattığınızda New Game/Dead Man Walking menüsünden iki yeni bölümü daha oynayabileceksiniz.



## Bekliyoruz...

Biz bekliyoruz ama onlar da zaten artık pek bekletmeden geliyor. Arada kaytaranlar da çıkıyor gerçi ama yerlerini dolduracak kadar çok oyun var, geliyor, gelecek. Hih!

**Broken Sword: The Sleeping Dragon Adventure** .....14 Kasım

**Uru: Ages Beyond Myst Adventure** .....14 Kasım

**Lord of the Rings: Return of the King Aksiyon** .....14 Kasım

**NBA Live 2004 Spor** .....14 Kasım

**Civilization III: Conquests Strateji** .....14 Kasım

**Warlords IV: Heroes of Etheria Strateji** .....21 Kasım

**Lord of the Rings: War of the Ring Strateji** .....21 Kasım

**Star Wars: Knights of the Old Republic RPG** .....28 Kasım

**Counter-Strike: Condition Zero FPS** .....28 Kasım

**Beyond Good & Evil Aksiyon** .....28 Kasım

**Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark RPG** .....28 Kasım

**Conan: The Dark Axe Adventure** .....28 Kasım

**Need for Speed: Underground Yarış** .....28 Kasım

**Rainbow Six 3: Athena Sword Taktik** .....28 Kasım

**Pro Evolution Soccer 3 Spor** .....28 Kasım

**Championship Manager 03/04 Spor** .....28 Kasım

**Lock On: Modern Air Combat Simulasyon** .....28 Kasım

**Prince of Persia: The Sands of Time Aksiyon** .....5 Aralık

**Dungeon Siege: Legends of Arana RPG** .....5 Aralık

**Unreal Tournament 2004 FPS** .....12 Aralık



# Seal of Evil

Antik çağda Çin'de geçen destansı bir mücadele

**O**bject Software, bu Aralık'ta yayınlanacak yeni bir RPG'yi duyurdu: Seal of Evil, ki bundan sonra SoE diye anılacak. Prince of Qin gibi Çin'de geçen RPG'leriyle bilinen Object Software, SoE'da de iddialı olduğunu söylüyor.

SoE, bundan 2200 yıl önceki Çin'i ve hanedanlar arası savaşı konu ediyor, ki tarih derslerinde dünya tarihine uzmanlık seviyesinde hakim olmuş bir eğitim sisteminin çocukları olarak pek zorlanmayız herhalde. O tarihte, Çin'deki en güçlü hanedan Qin'dir ve diğer altı hanedanı devirmek için planlar yapmaktadır. Aynı zamanda, Qin orduları Çin'in güneybatısındaki Baiyue halkına da sürekli saldırı düzenlenmektedir. Lan Xiong yönetiminde olan Baiyue halkı, Qin ordusuna karşı

dirençli bir mücadeleye girer. Ancak birkaç yıl içinde Lan Xiong ve Baş Büyücü Chi Huan ardına ve gizemli bir şekilde ölür.

Tahmin edeceğimiz gibi bu, hikayenin çok küçük bir kısmı ve bundan sonrası da ölümünün ardındaki sırrı çözmekle geçiyor. Oyunda bunu araştıran ise Lan Xiong'un kızı Lan Wei. Oyun hakkında daha fazla bilgi yok elimizde, en azından siz bulun buluşturun diye sitesinin adresini vermek isterdik ama kendileri sitenin İngilizce kısmına sadece



oyunun adını ve iki cümlelik bir tanıtımını yazmakla yetinmişler. Bir screenshot bile yok yani, düşünün...

# Endangered Species

Zoo Tycoon'a ücretsiz genişleme paketi

**M**icrosoft, Zoo Tycoon'un genişleme paketi Endangered Species'i meraklılarına ücretsiz sunmaya başladı.

[www.microsoft.com/games](http://www.microsoft.com/games) adresinden indirilebilecek olan Endangered Species'i oynamak için önce Zoo Tycoon'u, sonra da genişleme paketi Marine Mania'yı yüklemeniz gerekiyor.

Endangered Species, adı üstünde soyu tükenmek üzere olan hayvanları içeriyor. Bunlar arasında testere balığı, orangutan, balina, yabani at, gergedan, tapır, kurt gibi gerçekten de yaşam alanları daralmış ve endüstrileşme/kentleşme tehdidi altında olan türler var. Ayrıca oyunda yeni senaryolar ile hayvanat bahçesinde kullanılacak bina, ağaç ve dekorasyon amaçlı 40'in üzerinde yeni nesne var.

Zoo Tycoon'un yıldönümü nedeniyle Microsoft Game Studios ve Blue Fang Games tarafından geliştirilen Endangered Species'in içeriğinde ABD'deki Ulusal Yaban Hayatı Federasyonu'ndan (National Wildlife Federation - NWF) yardım alınmış. Ayrıntılı bilgi, yine [www.microsoft.com/games](http://www.microsoft.com/games) adresinden edinilebilir.



## Breed Ertelendi

**C**DV, hali hazırda çıkışı ertelenmiş olan Breed için yeni bir erteleme duyurusu daha yaptı. Uzun zamandır meraklılarınca beklenen bilim kurgu shooter'ın bu yıl bitmeden çıkması bekleniyordu, şimdiyse açıklanan çıkış tarihi Şubat 2004. Görüldüğü kadarıyla ertelemenin nedeni testlerde ortaya çıkan sürpriz sorunlar. CDV şimdilik 2003 bitmeden oyunun bir multiplayer demosunu, 2004'ün ilk günlerinde de bir singleplayer demosunu çıkararak Şubat'a kadar oyuncuların oyalanmayı planlıyor. Olsun, oyalanmayı planlamasa daha mı iyiydi?





# Pro Evolution Soccer 3

PC ortamında bu oyun konsoldaki kadar iyi olur mu? Ayrıca ikincisiyle üçüncüsü arasındaki farklar neler? Cevapları kısmen burada...

Çıkış Tarihi: 31 Kasım 2003

Tür: Spor/futbol

Yapımcı: Konami

Dağıtımçı: Konami

www.konami-europe.com

**K**onsol dünyasında futbol oyunları iki döneme ayrılır, Pro Evolution öncesi ve sonrası.

Birinci döneme bazı bölgelerde karanlık çağlar da denir. Tarihin bu bölümünde maçlar bazı oyunların kontrolündeydi ve onlar nasıl oyun yaparsa biz de onu oynuyorduk. Bir önceki oyun, diğerine göre farklılıklar gösterebiliyordu, sonraki hep daha iyi olacak diye bir şey yoktu.

Sonra Pro Evolution konsol dünyasına bir güneş gibi doğdu. Hiç futbol oynamamış olanların bile elleri ayaklarına dolaştı. Biz PC oyuncuları ise ancak uzaktan baktık ve uzanamadığımız ciğere mundar dedik. Şimdi zaman değişiyor. Bu ay içinde PS2 için piyasaya sürülecek olan Pro Evolution Soccer 3, gelecek ayın sonuna doğru PC için de piyasaya çıkacak. Akıllarda kalan iki adet soruyu çözmek için bu yazıyı yazıyoruz. Bir; ikincisiyle üçüncüsü arasında ne gibi farklar var? İki; PC ortamında bu oyun o kadar iyi olur mu?

Dışarıdan bakıldığında ikinci oyunla üçüncüsü arasında çok keskin farklar var. En basitinden oyunun menüleri ve oynanışı tamamen değişmiş. Menüler çok daha kolay bir hale gelmiş.

Artık her şeyi uzun uzun aramak zorunda değilsiniz. Ayrıca oyuna çeşitli turnuvaların ve dostluk maçlarının yanında sadece en iyilerin oynayabildiği Master League de eklenmiş. Bunun yanında yine yeni bir özellik, artık oyuncularınızı eğiterek onların özelliklerini geliştirebiliyorsunuz. Ayrıca burada aldığınız puanları yeni statları açmak ya da çok istiyorsanız oyuncuların saç stillerini değiştirmek için kullanabiliyorsunuz.

Oyun, estetik yönden de bir öncekine göre son derece gelişmiş durumda. Konami'nin yaptığı açıklamaya göre görüntülerin ve animasyonların yüzde 80'i değişmiş ve yenilenmiş. Sadece grafikler değil hareketleri de değiştiren programcılar, oyuncuların birçoğunu gerçek hayatta davrandığı gibi davrandırılmış. Yani Beckham'ı frikik atarken koşuşundan tanıyabilirsiniz. Bunun dışında yeni oyuna getirilen avantaj kuralı son derece eğlenceli ve oyunun sürekli kesilmesini engelliyor. Tabii hangi hakemin maçınızı yönettiği, kullanılan kartlar ve avantaj kuralı da son derece önemli. Tabii bu uygulama hâlâ mükemmel bir halde değil. Ama olsun. Denedikleri için programcılar buradan



PlayStation'ın hastalık yaratan oyunu PES, bu yıl PC'de FIFA 2004'le kapışacak.

öptüyor, başarılarının devamını diliyoruz. Ayrıca yeteri kadar joystick'iniz varsa maçı sekiz kişiye kadar oynayabiliyorsunuz.

Bütün bunlar çok iyi, ancak acaba oyun PC'de PS2'de olduğu kadar iyi olacak mı? Burada durup düşünüp taşınmak gerekiyor. Konsol için yapılmış olan oyunların masafüstü bilgisayarlarda uyumsuzluk göstermek gibi bir eğilimleri var. Bunun bence başlıca

sebebi PC'nin daha iyi bir donanıma sahip olmasına rağmen o kadar iyi controller'ların olmaması. Ancak titreşen bir alet elimizde yok diye (kaldı ki bu oyunda titreşim kullanılmıyor) bu oyunu oynamayacak mıyız? Tabii ki oynayacağız, bizimki de laf. Çıksın, dergimize kapak bile yaparız. Yapmak istediğimiz şimdiden sizi ucundan bilgilendirmektir. Gelişmeler oldukça size bildireceğiz.

Serkan Ayan



# X<sup>2</sup>: The Threat

Uzay oyunlarını sevenlere bir bomba daha. "Ne kadar da genişmiş buralar" diyeceğiniz X<sup>2</sup>, gelecek yılın hemen başında karşımıza çıkacak

Çıkış Tarihi: Şubat 2004  
Tür: Uzay Simülasyonu  
Yapımcı: Egosoft  
Dağıtımca: KOCH Media  
www.x2thethreat.com

İnsanoğlunun uzayı keşfi hiç kolay olmadı. Tehlikeler ve her gittiği yerde karşılaştığı çıkar çatışmalarıyla insanlar gittikleri yere kendi uygarlıklarını da götürdüler. Mal ticareti, silahlar ve büyük gemiler sayesinde evreni kontrol edebileceklerini sanarak zaman geçiren insanlar, arkalarında büyüyen tehlikeden haberdar değillerdi. O tehlike ne miydi? Tabii ki oyunun tutmama olasılığı!

X: Beyond the Frontier adını içinizde bilen var mı? Hiç yalan söylemeyin bence hiçbiriniz bilmiyorsunuz. Çünkü bu oyun 1999 yılında çıktığında birkaç uzay simülasyonu manyağı dışında kimse tarafından oynanmadı. Egosoft sonra belli ki düşün-

müş taşınmış ve yeni yapacakları oyunda hatalarını tekrarlamamaya karar vermiş. Nereden baksanız üç dört senelik bir çalışmanın sonunda ortaya yeni bir oyun çıkarmışlar. Gerçi daha çıkmadığı için bu bölümde yer alıyor ama özelliklerini anlattığımızda siz de neden bu oyunun bu kadar özel olduğunu anlayacaksınız.

Artık oyunlar sadece tek bir türe ait olmaktan çıkıyorlar. Başarılı olmak için birçok çeşitli tek bir oyunda vermek gerekiyor. X<sup>2</sup> de bu işi yapmak için hazırlanmış bir oyun. Yapılan açıklamalarda oyunun dört ana ekseninde dolaşacağı söyleniyor.

Bir, dövüşmek. Sonuçta bir uzay simülasyonu olduğu için geminizle onlarca görev boyunca düşmanlarınızı öldürmeniz gerekiyor. Kimsenin bu konuda bir sorunu olduğunu sanmıyorum. İki, ticaret. Anladığımız kadarıyla oyunda gemilerinize çeşitli mallar



Bak bu ikinci ve son şansın. Yine beceremeyeceksen hiç vaktimi çalma, bir daha da görünme.

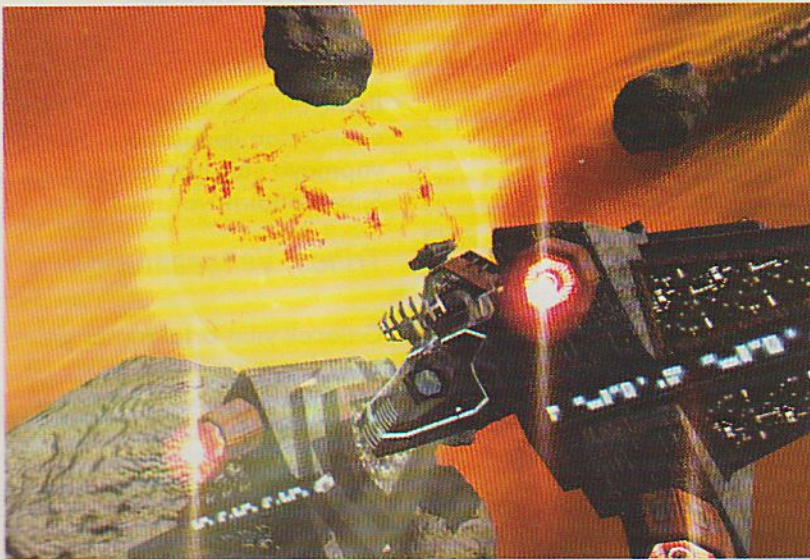
yükleyerek sistemler arasında ticaret yapabiliyor, bu işten büyük paralar kazanabiliyorsunuz. Bir nevi uzay korsanlığı oyunu diyebiliriz. Üç, oluşturma. Buna göre uzayın çeşitli bölgelerinde kendinize uzay üsleri ve gemiler inşa edebilirsiniz. Ve son olarak düşünmek. Oyun sıra tabanlı olmasına rağmen sizin yaptığınız hareketlere farklı farklı tepkiler veriyor. Yani bir uzay üssü yaparsanız başka, mal taşırsanız başka türlü gelişen bir hikayeye karşı karşıyayız.

Bu açıdan bakıldığında oyun Freelancer ile Wing Commander arasında bir yerlerde olmalı. Ancak istediğiniz gibi gidebileceğiniz 120 tane sistem olduğunu düşünürsek oldukça geniş bir

oyunla karşı karşıya olduğumuzu görürüz. Ancak uzay hiç güllük güllüştürme olmadı. Ticaret yapılan ve gemilerin olduğu her yerde olduğu gibi burada da korsanlar mevcut. Hatta siz de bunlardan bir tanesi olabiliyorsunuz. Ancak bu diğerlerinin size saldırmasını engellemiyor. Bunun sonucu olarak geminize taktığınız yeni silahları kullanabiliyor, ufak gemileri gezegenlere bir asteroit gibi düşürebiliyorsunuz. Çünkü yeni silahlar basit bir gemiyi bile istediğiniz gibi değiştirebiliyor, istediğiniz oynamalarla pahalı ama oyun stiline uygun bir gemi üretebiliyorsunuz.

Oyunun müzikleri hakkında bir şey söyleyemiyoruz. Ancak grafiklerini bir şekilde değerlendirebiliriz. Gerçekten çok güzel sahneler yakalamak mümkün. Nasıl bir sistem isteyeceği ise henüz belli değil. Oyunun gelecek senenin başında çıkması bekleniyor.

Serkan Ayan





# Yoğun teker manifestosu

Bıkmadık usanmadık, size her hafta yeni içerik bulduk ama aldığımız istihbaratlara göre hâlâ bizi tembellikle suçluyormuşsunuz. El insaf! 11 ayın sultanı şu güzide Ramazan ayında sizin için gecesini gündüzüne katan bu insanları kınayanları biz de kınıyoruz



## Age of Mythology: Titans

Titans, Age of Mythology için hazırlanmış yeni bir ek görev paketi, ki önceki sayıda incelemesine yer vermiştik. Bu demoda yeni birimleri görebilir, hangi özelliklerinin kuvvetli olduğunu anlayabilirsiniz.

## Alien Flux

Koskoca bir ırkı sadece hızlı hareket ederek koruyabilir misiniz? Bu oyunun amacı işte bu. Tatlı küçük uzaylıları beşinci boyuttan gelen kötü uzaylılara karşı savunmalı ve onları geri püskürtmelisiniz.

## No Limits Coaster

Son zamanların moda oyunlarından olan Roller Coaster inşa etmek çok eğlenceli. Ve işte No Limits Coaster da bu tarzın en iyilerinden.

CD'nizin autorun'ı başlatmaması durumunda: 'Bilgisayarımdan CD sürücünüze, buradan da "Demo" klasörüne girin ve istediğiniz demonun olduğu klasöre giderek dosyayı çalıştırın. Cd ile ilgili problemlerinizi progamer@progamer.com'a yazın.

## Operation Iraqi Freedom

Bu uçuş simülasyonunda koalisyon güçleri tarafında (tabii ki) mücadeleye katılmak, bir F/A 18'in kokpitinde Irak, Kuveyt, İran ve Basra Körfezi'ni uydu görüntülerinden faydalanarak katetmek söz konusu.

## Steamland

İlginç bir RTS. Doğa koşullarının üstün olduğu bir gezegende duman gücünü kullanan iki ırk birbirine giriyor.

## The Hobbit

Aksiyon macera türünde bir oyun olan Hobbit, son film de piyasaya çıkmadan önce LoTR'in ününden faydalanmaya çalışıyor. Hikayemizin kahramanı Bilbo Baggins.

DivXPro

NVidia 45.23 Sürücüler (Hem Windows XP, 2000 hem de 98, NT için)

PalTalk

Virtual Lab

Karaoke Stage

Mission Impossible

Pax Romana

Railroad Tycoon 3

Wartime Command

Yu-Gi-Oh

Conflict Desert Storm 2

Emperor: Battle for Dune x 3

Jak 2

Prince of Persia x 4

Jedi Academy



## Half-Life 2

2004 Nisan'ına ertelen oyunun ağızımıza bal çalınıyormuş gibi hissettiren videosu.

## Condition Zero

Dünyanın gelmiş geçmiş en çok oynanan online oyunu Counter-Strike'in yeni oyunu çok yakında çıkacak.

## Lords of the Realm 3

Üç boyutlu çok büyük savaş alanlarına dönmeye hazır mısınız? Hazır olsanız da bu videoyla idare edeceksiniz.

## Sims 2

Daha zeki, duygusal ve sosyal Sim'lerle meşgul olacağız. Bekliyoruz, istiyoruz.

## Singles

İlginç bir oyuna benziyor. Aynı evde kalan iki kişinin arasını yapmaya çalışıyoruz. Sizce de Sims'i andırıyor mu?

## Tribes: Vengeance

Gelecek yılın ortalarında gelecek olan oyun çok büyük ortamlardaki çeşitli hikayelerin ortaya çıkmasını içeriyor.

## Contract J.A.C.K.

Just Another Contract Killer. Anlıyorsunuz ya?

demo

araç

Screenshots

video



# İncelemeler

## RAKAMLARIN DİLİ

**100 - 85:** Kolay kolay her oyuna kısmet olmayacak bir mertebe. Hele de 90 ve üstü puan almışsa, hiç vakit kaybetmeden edinin.

**84 - 70:** Tüm oyun dünyası çapında olmasa da kendi türü içinde klasikler arasına girecek kadar iyi.

**69 - 50:** Belki çok kötü değil, hatta bu türü sevenler gönül rahatlığıyla vaktini ayırabilir. Ama yıllarca unutamayacağınız bir deneyim olmayacak.

**49 - 30:** Vasatın altında kalan oyunlar. Yapacak hiçbir şeyiniz yoksa başına geçip biraz vakit öldürebilirsiniz. Ama bu sürenin uzunluğu konusunda hiçbir garanti vermiyoruz.

**29 - 0:** İsmi duduğumuz anda koşarak uzaklaştığımız oyunlar. Bu sayfalarda incelemelerinin tek gerekçesi sizi korkunç bir hata yapmaktan korumak olabilir.



*Commandos 3: Destination Berlin*

S.10

## Komando yorulmaz!

**B**öyle bir yakıştırma vardır hani... Komandolar acıkmaz, susamaz, üşümez, terlemez, terlese bile yakışıklı terler, yorulmaz, eğlenmez, uyumaz, vesaire vesaire. Sıradan bir insan olarak siz neye açlık duyuyorsanız, bu onlara hayatta dokunmaz. Dokunmak ne kelime, umurlarında bile olmaz. Komando serttir, silahlıdır, tehnelidir ama insancıldır da. Bu kısmen mecburi diyebileceğimiz imajı da tüm ekipmanıyla birlikte sırtına geçirip görev peşinde yağmur çamur koşturur komando.

Şimdi durup dururken haftanın gündemine oturdular ya, biz bu komando olma cibiliyetine taktık. Peki neden? Çünkü onların durumunun da tuhaf biçimde kendi yaşam koşullarımızla benzeştiğini farkettilik. Hani sorup duruyorsunuz ya "her hafta bu kadar sayfayı nasıl yetiştiriyorsunuz" diye. Buradan açıklamak istiyoruz ki, biz galiba komandoyuz arkadaşlar. Commandos 3 gelip bizi uyarmasaydı belki hiç farkına varamayacaktık ama artık biliyoruz ve itiraf ediyoruz ki her hafta bu dergiyi çıkarmak için uykusuz da kalıyoruz, su içmeyi yemek yemeyi unuttuğumuz da oluyor, geceleri kaloriferleri çalışmayan bu han'da soğuğa karşı da bana mısın demeden işimizi yapıyoruz. Sonuç: ProGamer kendini yayın dünyasının komandosu ilan etti.

Bir de haftanın sorusu meselesi var tabii tüm bunlardan bağımsız olarak. Geçen haftanın kapak konusunu hatırlıyorsunuz zaten, onu sormayacağız. Ama oyunun içindeki dilberi de hatırlıyor musunuz? Karakterimizin gönlünü çalan bu hanım kişinin adını biliyorsanız bize yazın, Avaturk'ten bir oyun kazanma ihtimaliniz olsun. Ödül, doğru cevabı bilen yüzüncü kişiye gidecek. Bu arada emsal olması açısından bildiriyoruz; geçen haftanın tahlili Manisa'dan Mehmet Madan Everquest kazandı. Tebrikler...



*Judge Dredd: Dredd Vs. Death*

S.14



*In Memoriam*

S.16



*The Sims: Makin' Magic*

S.18



*MTV's Celebrity DeathMatch*

S.19





# COMMANDOS 3

DESTINATION BERLIN

Ekibi topladık, artık her şeyi sonlandırmak için  
savaşın kalbine gidiyoruz

TÜR: Taktik Strateji ÜRETİCİ: Pyro Studios DAĞITIMCI: Eidos [commandos3.pyrostudios.com](http://commandos3.pyrostudios.com) SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 700 MHz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı



**Y**akın zamanda oynadığım oyunları şöyle bir gözden geçirdim de multiplayer desteği çok sağlam olanlar dışında hepsini bir kenara fırlatıp atmışım. Bu oyunların birçoğunu bitirmem genellikle bir günden daha az vaktimi aldığı için hepsi bir şekilde geldi ve geçti. Ta ki geçen günlerde elime geçen Commandos 3 bu gidişata bir nokta koyana kadar. Bu noktanın etkisi, yaşanarak kazanılabilecek bir tecrübe olsa da bu satırlarda o etkiyi aktarmaya çalışacağım.

Commandos'u bir fenomen yapan en önemli unsurlardan biri oyunu bitirebilmektir. Bir Commandos oyununu bitirmek herhangi bir oyunu bitirmekten çok daha farklı, çok daha anlamlı bir olgudur. Commandos'u bitirmek bir imkansızlıklar silsilesini aşmak değil, önünüze konan zorlu engelleri aşmak için mücadele etmektir. Commandos oyunlarını bitirebilmek için kafa patlatmalı, çaba sarfetmeli ve en önemlisi sabrın sınırları zorlanmalıdır.

Zorlu görevleri aşıp yavaş yavaş sona doğru ilerlediğimizde zaferin verdiği gurur ile en ufak bir yanlışımızda tüm yaptıklarımızın boşa gidebileceği endişesini bir arada sunabilecek başka oyun yok. Bu nedenledir ki, Commandos'u bitirince alınan haz, herhangi bir oyunu bitirince aldığınız o geçici tatlardan çok daha farklı.

## Yeni neler var?

Peki bizlere bu heyecan fırtınasını yaşatan Commandos'un en son oyunu olan Destination Berlin neler sunuyor? Destination Berlin, ilk iki oyunun izininden yola devam ediyor. İlk iki oyun gibi İkinci Dünya Savaşı'nı konu alan Destination Berlin'de öncekilerden farklı olarak daha epik bir hava yaratılmış. Bölümler arası filmler kaldırılarak son derece başarıyla hazırlanmış oyun içi görüntülerle sunuluyor hikaye. Ayrıca karakterlerin de zaman zaman kendi aralarında konuşmaları oyuna başka bir hava katmış.

Son oyunda daha çok savaşın Uzakdoğu ve Asya

cephesindeki görevleri yerine getirirken Destination Berlin'de İkinci Dünya Savaşı'nın en önemli mekanlarını ziyaret ediyoruz. Bu sefer Stalingrad'dan Berlin'e, Orta Avrupa'dan Normandiya'ya kadar geniş bir alanda yolculuk yapıyoruz. Özellikle Omaha sahilinde geçen bölüm, İkinci Dünya Savaşı fanatiklerini oldukça tatmin edecek gibi görünüyor. Bu şekilde diğer oyunlarda genelde oyunun kendisi tarafından gölgelenen hikaye biraz daha ön plana çıkarılmış.

Oyunda 3 campaign altında toplanmış 12 bölümle birlikte 2 tane de eğitim bölümü bulunuyor. Eğitim bölümleri oyunun değiştirilmiş arabirimine alışabilmek için bir hayli önem taşıyor. Daha önceki Commandos oyunlarında olduğu gibi bu bölümler de belli eğitim kampları dahilinde değil de ufak çaplı görevler olarak karşınıza çıkıyor. Oyun bölümleri için de ilginç fikirler kullanılmış. Bunların arasında Enemy at the Gates filmini çağrıştıran bir Sniper kapış-



Destination Berlin'in çıkması şerefine fener alayları, şenlikler düzenledik. Böylesi hoş görüntüler çıktı ortaya.



masından, seçtiğiniz bir yöneme göre size ihanet eden bir subaya suikast düzenlemeye kadar farklı bölümler var.

## Daha fazla hareket

Destination Berlin'deki bölümlerde ilk iki oyunla karşılaştırıldığında dikkat çeken en önemli özellik, haritaların genelinin daha küçük ancak daha konsantre ve aksiyon seviyesi yüksek olarak tasarlanmış olması. Mesela daha ikinci bölümde tepemize uçaklardan yağın bombalar yetmiyormuş gibi, kalabalık gruplar halinde bize saldıran düşmanları etkisiz hale getirmeye çalışıyoruz. Ancak bu değişiklik oyunu kesinlikle olumlu yönde etkilemiş. Bu şekilde daha önceki Commandos'larda bulunan

devasa ve sıkıcı haritalardan da üçüncü oyunda kurtulmuş olduk.

Zorluk seviyesine gelince... Destination Berlin öncekilere nazaran biraz daha zorlu olmuş. Artık adamlarınız daha kolay ölüyor ve düşman askerleri de genel olarak daha güçlü tasarlanmış. Örneğin artık birbirini gören iki adamı öldürmek eskisi kadar kolay değil. Düşman askerlerinin sayısı arttıkça onları etkisiz hale getirmek bir o kadar zorlaşıyor. Eskisi gibi bir yere pusu kurup sırayla gelmelerini bekleyerek onlarca adamı öldürmek artık mümkün değil. Bu yüzden toplu saldırmak yerine toplu halde saklanmak çok daha mantıklı bir hareket. Bu da bizleri değişik taktikler kullan-

maya iterek oyunu daha heyecanlı bir hale getiriyor. Ancak tabii ki tüm bunlar oyunda yapay zeka sorunları olmadığı anlamına gelmiyor. Bomba attığınız bir yere diğer askerlerin üçer beşer gelerek sırayla ölmesi komik olabiliyor.

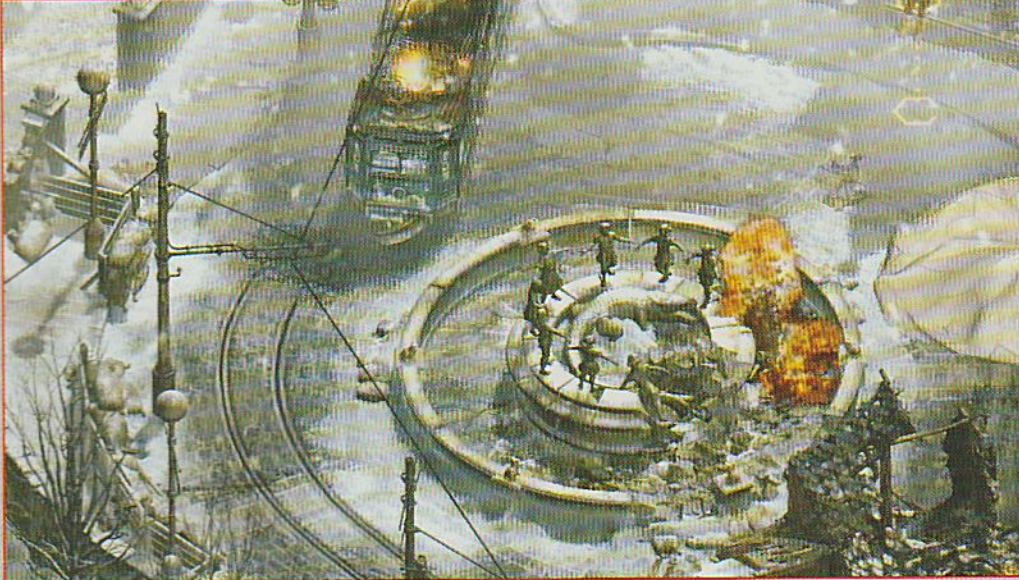
Oyunda bu sefer kullanabileceğimiz altı adet karakter bulunuyor. Bunlar Green Beret, Sniper, Diver (Marine), Sapper, Spy ve Thief. Destination Berlin'de karakterler üzerinde fazla bir değişiklik yapılmamış. Hepsisi daha önceki oyunlardaki özelliklerini koruyor. Bunların dışında eklenen birkaç yeni silah ve ekipman dışında çok fazla bir yenilik olduğu söylenemez. Oyunu oynadığım kadarıyla gözüme çarpan en işe yarar yeni özellik, Sniper'ın direklerin tepesine çıkıp oradan ateş edebilmesi. Karakter konusunda oyundaki en büyük handikaplardan biri de Diver karakterinin yalnızca bir bölümde kullanılıyor olması. Hem ilk hem de ikinci oyunda en işe yarar (ve en sevdiğim) karakterlerden biri olan Diver'ın yalnızca bir bölümde kullanılması gerçekten üzücü

bir durum. Tabii bu da deniz içeren yalnızca bir bölüm oynayacağımız anlamına geliyor.

Bölümlerin yapısı gereği yine Green Beret ve Sniper'ın bulunduğu bölümlerde en çok iş yine bu ikisine düşüyor. Özellikle Green Beret bazı çok kilit noktalarda takıldığınız yerleri aşmanızı sağlayan adam olabiliyor. Ancak bazı bölümlerde yalnızca Thief ve Spy karakterleriyle başlayıp tüm görevi sessizce tamamlamanız gerekebiliyor. Öyle ki en ufak bir alarm sinyali verildiğinde bölümü kaybediyorsunuz. Bu nedenden dolayı yine her zamanki gibi bölümde neler olup bittiğini, düşmanların neler yaptığını çözmek için bir iki deneme oyunu oynamanız gerekebiliyor. Ancak Destination Berlin'de değişiklik olarak bazen adamlar aynı rotaları izlemeyebiliyor. Örneğin 6-7 kere aynı yerde dolaşan bir asker bir anda esip tamamen farklı bir yöne dönüp tüm planlarınızı alt üst edebiliyor.

Grafikler ilk iki oyuna oranla pek fazla bir değişim geçirmemiş olsa da hâlâ oldukça etkileyici. Her haritadaki ince detayları incelediğinizde karşınızdakinin aslında çok gösterişli, sanatsal bir çalışma olduğunu rahatlıkla görebiliyorsunuz. Geliştirilmiş olan efektler oyunun atmosferini oldukça etkilemiş. Özellikle Stalingrad görevlerindeki sis ve kar efekti çok başarılı. Bölümlerde karşılaşacağınız oyun içi görüntüler sırasındaki animasyon ve efektler de oldukça iyi. Örneğin bir bölümde hava bombardımanında yukarıdan geçen uçakların önce gölgeleri geliyor ve sonra ortalık adeta cehenneme dönüşüyor. Yıkılan binalar, çevreye saçılan şarapnellere gibi her türlü detay eklenmiş.

Size ve düşmana ait askerlerin animasyonları ise son



İkinci Dünya Savaşı'nın en zorlu cephelerinde geçen yeni Commandos'umuzda yine işin büyük bölümü yeşil bereliye düşüyor.



derece gerçekçi olarak tasarlanmış. Askerler; koşarken, atarken, yerde sürünürken gerçekte olması gerektiği gibi hareket ediyorlar. Bu da oyundaki atmosferi güçlendiriyor. Özellikle takımınıza ait askerlerin her birinin kendine ait bir yürüyüş stiline olması karakterlere bir derinlik katıyor. Açıkçası yapımcı ekip gerçekçiliği sağlayabilmek için en küçük detayları bile işlemiş.

Destination Berlin'de dış mekanlar eskisi gibi dört açıdan görülebilir. Eklenen zoom özelliği oynanabilirlik açısından oldukça önemli bir adım sayılabilir. Oyunda iç mekanlar ise tamamen üç boyutlu olarak tasarlanmış. Bu şekilde, mekanları kapıdan ya da pencereden incelediğimizde çevredekileri üç boyutlu olarak görebiliyoruz. Dış mekanlarda grafik açısından en büyük sorun ise doğru açılardan bakmadığımızda bazı düşman askerlerini göremiyor olmamız. Böylece yok yere en son kaydettiğimiz yere geri dönmek durumunda kalabiliyoruz.

## Alarm! Alarm!

Ses konusuna gelince, oyunda silah patlama efektlerinin de oyunun grafikleri kadar etkili olduğunu söylemek gerekiyor. Ayrıca Alman askerlerinin konuşmaları ve o akıl-

lara kazınan "Alarm! Alarm!" çığlıkları da Destination Berlin'de eksik kalmamış. Karakter seslendirmeleri genel olarak iyi olsa da bir süre sonra aynı şeyleri tekrar etmeleri kulağa pek hoş gelmiyor. Örneğin her merdiven çıkışlarında gereksiz olarak "Uf, ah" şeklinde acayip sesler çıkarmaları bir süre sonra sinir bozabiliyor. Oyunun müzikleri ise daha önceki Commandos oyunlarında olduğu gibi yine mükemmel. Müzik adeta sizi alıp oyunun içine götürüyor. Pyro'nun bu konuda da çok iyi bir iş çıkardığı ortada.

Destination Berlin'de yapılan en önemli değişikliklerden biri arabirim olmuş. Silahlar ve ekipmanlar birer menü altında toplanarak daha kolay ulaşabileceğiniz bir şekilde sokulmuş. Ancak bunu yaparken bazı önemli silah ve ekipman kısayollarını ortadan kaldırarak büyük bir hata yapmışlar. Bu nedenle bazı acil durumlarda mouse ile doğru silahı seçene kadar çoktan ölmüş olabiliyoruz. Bu duruma birkaç saatlik bir oyun tecrübesinin sonunda alışsanız bile bazı durumlarda yalnızca



kısayolların eksikliğinden dolayı sıkıntı çekebiliyorsunuz.

## Hadi hep birlikte!

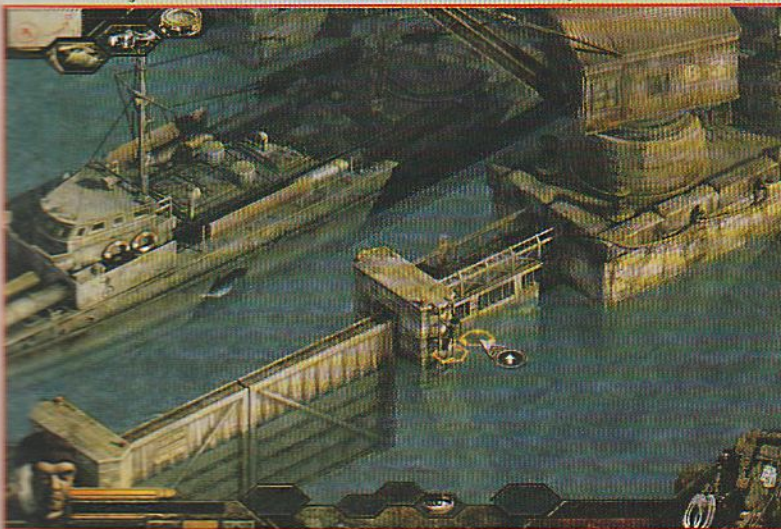
Commandos 3 ile birlikte gelen en yeni özellik ise oyuna bir de multiplayer modunun eklenmiş olması. Oyunda Deathmatch ve Collect the Flags adında iki adet mod bulunuyor. Deathmatch modunda komandoları, müttefik askerlerini ya da ikisini birlikte seçebilirsiniz. Collect the Flags modu ise yalnızca komandolar için aktif. Multiplayer haritaları olarak da normal oyun görevlerindeki haritaların kullanılması gerçekten iyi bir fikir. Böylece oyuncuların tek tek her harita üzerinde uzmanlaşmasına gerek kalmadan yalnızca oyunu bitirmeleri, haritaları öğrenmeleri için yeterli oluyor.

Commandos'un bir multiplayer modunun olması heyecan verici gibi görünse de konsept olarak single-player olarak tasarlanmış olan oyunun multiplayer'ı şu aşamada pek de başarılı değil. Örneğin oyunda müttefik askerleri ile oynuyorsanız bunların kısa yolları

olmadığı için bazı durumlarda onlara hızlıca erişmeniz mümkün olmayabiliyor. Kısacası multiplayer konusunda radikal değişiklikler olmazsa bu haliyle çok zayıf bir tablo çiziyor.

Commandos 3: Destination Berlin, bitirmek için saatlerce sıkılmadan uğraşacağınız yeni bölümleri, gerçekçi İkinci Dünya Savaşı atmosferi, zorlu görevleri ile ilk iki oyundan daha eğlenceli bir oyun tecrübesi sunuyor. Ufak tefek sorunlar olsa da bunlar Commandos 3'ün görkemine kesinlikle gölge düşürmüyor. Her ne kadar yazıyı biraz bardağın boş tarafından bakarak yazmış gibi görünüyorsa da Commandos 3 kesinlikle 2003'ün kaçırılmaması gereken oyunlarından biri.

Özberk Ölçer



Tek bir deniz görevimiz olması üzücü, sevgili dalgıçımız Commandos 3'te yeterince ön plana çıkamıyor.

## PRO PUAN

- ✓ Çaba ve sabır isteyen bölümleriyle gerçek bir mücadele
- ✗ Arabirim eksikleri, bazı grafik hataları, kısayolların kaldırılmış olması ve kamera açılarındaki küçük hatalar

Öncekilerden çok daha heyecanlı, zorlu ve eğlenceli bir Commandos

# 89



# Judge Dredd: Dredd Vs. Death

TÜR: Aksiyon ÜRETİCİ: Rebellion DAĞITIMCI: Vivendi www.dreddvsdeath.com SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 1 GHz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı, 700 MB hard disk alanı, 56K modem

Geleceğin karanlık dünyasında yargıçlar hem polis hem de infazcı. Ama onların içinde en iyisini oynuyoruz, Dredd'i...

Çıkmadan önce adından bahsettirmemiş oyunlar çok risklidir. Almaya korkarsınız. Az ya da çok, para vereceğiniz için oyunun kötü çıkma ihtimalini düşünür, güzel görünen bir oyunu bile almakta tereddüt edersiniz. Çünkü zamanında güzel görünüyor diye bir oyun almışınızdır ve yüzyılın en iğrenç oyunu çıkmıştır. Ya da oyunun güzel olduğunu düşünmüşsunuzdur ancak aldığınızda oyunun aslında Korece olduğunu ve İngilizce'si olmadığını fark edersiniz. Kanınız damarlarınızdan çekilir, ateşiniz çıkar, arkadaşlarınıza telefon açarsınız. Onlar da size "Evet Korece, sen bilmiyor muydun?" derler. Artık yapacak hiçbir şey kalmamıştır. Tek yapabileceğiniz bir elinizle soğuk su bardağını tutmak, diğeriyle CD'yi size haber vermeyen arkadaşınıza fırlatmaktır. İşte biz bunun için varız. Size oyunların nasıl olduklarını, iyi olup olmadıklarını anlatmak bizim görevimiz. Şimdi; okuyun bakalım, Judge Dredd isimli oyun iyi miymiş, kötü müymüş?..

## Meşhur çizgi romandan

Judge Dredd'i içinizden birçoğu film sanabilir. Ama aslında bu hikaye çok uzun zamandan beri piyasada olan bir çizgi romana ait. 1977'den beri yayınlanan bu hikaye, yakın zamanda sinemada çizgi roman furyasıyla yeniden keşfedildi. Sylvester Stallone durduğu yerden çok para kazandı ve eskisi kadar ilgi görmeyen ve unutulmaya yüz tutan çizgi roman birden popülerliğini yeniden kazandı. Reklamın en çok yapıldığı yerlerden biri olan bilgisayar da bundan uzak kalamazdı ve oyun yapıldı. Ancak burada söylemem gereken şey, hikayenin filmle ilgili değil çizgi romandan alınmış olmasıdır. Bu konuya şu anda değineceğim. 2200'lerdeyiz. Dünya yaşanılmayacak kadar kalabalık bir hale gelmiş durumda. Şehirlere dışarıdan kimseyi almıyorlar. Ayrıca adalet sistemi çökmüş durumda. Binaların önünde



duruşma sıraları var ve yağmalar her gün görülen olaylar arasında yerini almış durumda. Bunun üstesinden gelmek için Mega City yönetim konseyi bir karar alır ve sokaklarda dolaşarak adaleti sağlayacak olan adamlar genetik olarak üretilir. Bu insanlar hem polislik, hem yargıçlık hem de infazcılar olmaya başlarlar. Dredd de bunlardan biridir. "Ben kanunun ta kendisiyim" diyerek sokaklarda dolaşır ve suçlu olarak gördüğü insanları tutuklar, kamuya karşı tehlikeli olduklarına karar verirse orada idam edebilir. Ancak işler her zaman iyi gitmemektedir ve adalet kavramı bu çizgi romanlarda yoğun bir biçimde sorgu-

lanmaktadır.

Ancak bu oyunda böylesi felsefi tartışmalardan eser yok. Onun yerine yazılı eserlerdeki kötü adamları alıp oyuna monte etmişler. Bu kötü adamların başında Death isimli bir yargıç geliyor. Bu yargıç aşırı baskı dolu bir çalışma hayatı sonunda halk arasında "kaffayı yemiş" diye nitelenen duruma gelir. Ve bunun sonucunda "Esas suç ha-







yatın ta kendisi, cezası ise ölmek olmalıdır” gibi son derece felsefi bir noktaya değinir. Ancak bu fikirden sonra yan çizerek cezaya kendisi yerine etrafındakilerden başlar. Ve çizgi romanda hiç adı geçmeyen mistik güçlerden de destekle bir hayalet olur ve böylece yaşamadığı için ölmesi de gerekmez.

Bu saniyeden sonra şehrin çeşitli yerlerinde hastalanan ve zombi olan vücutlar, efendime söyleyeyim vampirler türemeye başlar. Biz de bu olaylar sırasında sinirden kudurup tabancasını elinden bırakmayan Dredd'i oynayarak bu tarikatları ortadan kaldırıp canlı kalan herkesi tutukluyoruz. Oyunun bence en güzel yanı bu tutuklama sahneleri. Öyle ki oyunda adamları öldürmek yerine tutuklamaya teşvik eden bir düzen getirilmiş. Ne kadar az adam



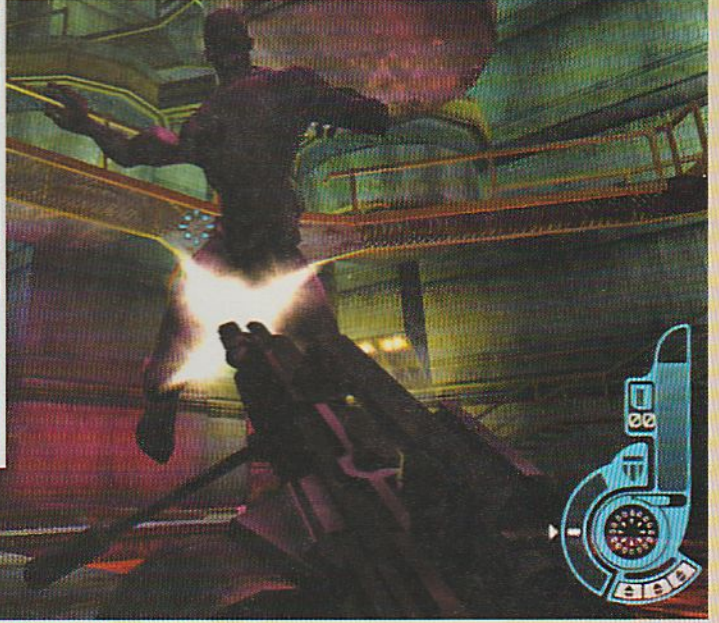
Bu kan damlaları hiç de gerçekçi görünmüyor değil mi, ama oyun da 2200'de geçiyor zaten.



Belli ağırlardan HALO'yu andıran Judge Dredd'in farkı, HALO kadar iyi olmaması.

öldürürseniz o kadar çok ceza veriyorsunuz ve ne kadar ceza verirseniz oyunu o kadar iyi bir dereceyle bitirebiliyorsunuz.

Oyunun bu kısmı çok eğlenceli, zira gittikçe zorlaşan bir tutuklama sistemi var. Buna göre başlangıçtaki serserilere “Huop eller havaya” ya da “yat aşşaa!” gibi komutlar verdiğinizde korkarak dediklerinizi yapıyorlar. Daha sonra gelen adamlar daha çok eğitim almış olacaklar ki dizlerinden ya da karaciğer nahiyesinden vurmduğunuz sürece teslim olmuyorlar. Daha sonraki salvo ölüme geliyor ve elini vurup silahlarını düşürmesini sağlamazsanız sizi ciddiye almayıp



ateş etmeye devam ediyorlar. Son gelenler ise artık terbiyesizliği ele almış durumda; gaz bombası atmazsanız size güler bakıyorlar ve tetiğe basıyorlar. Üstelik bu adamlara roket atınca da siz suçlu duruma düşüyorsunuz.

## Doğrusu eğlenceli...

Dredd Vs. Death oynanış olarak HALO'ya çok benziyor. Grafiklerinden tutun da ışık efektlerine kadar bu iki oyun birbirine çok yakın (HALO'nun yapay zekası çok daha iyi ama). Oyunun müzikleri oldukça etkileyici ve sizi havaya sokmaya yetiyor. Oynanış ise teknik özellikleri geride bırakacak şekilde eğlenceli ve zorlayıcı. Özellikle çeşit çeşit silah bulundurmak yerine bir silahta birçok mermi seçeneği çok eğlenceli olmuş.

Grafikler aslında çığır açıcı değil. Ancak çizgi roman kokması ona bir tarz vermiş ve gözümüze batmayacak kadar da iyi bir detay seviyesine sahip. Ben oyunun grafiklerinde en fazla fizik motorunu beğendim. Ateş ettiğinizde havaya metrelerce uçan bedenler elinizdeki silahın kalibresinin ne kadar büyük olduğunu gösteriyor. Ayrıca

beğendiğim ufak bir ayrıntı daha var: Yağmur yağarken kafanızı kaldırdığınızda ekrana (kaska) çarpan damlaları görmek güzel bir his yaratıyor. Müzikleri ise yanlış hatırlamıyorsam filmdekilerle aynı değil. Ama savaş sahnelerinde çalan parçalar insanı havaya sokmak için yeterli. Yani oyun bu kısmıyla da HALO'yu andırıyor.

Kısacası, oyun oldukça eğlenceli ve tarz olarak kendisinden önce gelen oyunları taklit etmesine rağmen değişik noktalarda kendi ağırlığını koyuyor ve öne çıkıyor. Ve yazının başında da dediğim gibi şu anda piyasadaki en eğlenceli oyunlardan biri olarak dikkat çekiyor.

Serkan Ayan

## PRO PUAN

✓ Grafikleri ve oynanabilirliği gerçekten güzel. Müzikleri etkileyici, içeriği doyurucu.

✗ Aynı anda konsolda da çıktığı için bazı şeyler tam ayarlanamamış. Senaryo çok kısır.

Judge Dredd hikayeleri ve/veya aksiyon oyunları hoşunuza gidiyorsa bu oyun tam size göre.

# 74



# In Memoriam

TÜR: Online Adventure ÜRETİCİ: Lexis Numerique DAĞITIMCI: UbiSoft [www.inmemoriam-thegame.com](http://www.inmemoriam-thegame.com) SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 333 MHz işlemci, 64 MB RAM, 32 MB ekran kartı, 700 MB hard disk alanı, 56K modem

Bir seri katille işbirliği yapmanın gerginliği içinde yazılmış birkaç satır



**B**irkaç hafta önce derginin haber sayfalarından duyurmuşuk, In Memoriam diye bir oyun geliyor, internetine güvenen oynasın demiştik. Oyunu oynamak için sadece internetinize güvenmeniz yetmiyormuş. Oynadık ve gördük ki In Memoriam başında saatlerinizi geçirmek için sinirlerinizin de sağlam olması gerekiyor. Keşke bunun tek sebebi oyunun yarattığı ürkütücü atmosfer olsaydı, ama değil. Atmosferin yarattığı gerginlik dışında, bu oyunda sürekli olarak bilgi, belge, delil, ipucu araştırmanın ve bunları bir araya getirip anlamlı bir tez üretmeye çalışmanın da gerginliğini (doyasıya) yaşıyoruz.

## Katil yapımı CD

In Memoriam öncelikle konusuyla insanda merak uyandıran bir oyun. Çift CD halinde satılan oyunun bir

CD'si sadece kurulum için, diğeri ise "Black CD". Yani? Yani hikayeye göre bu CD'nin içindeki tüm malzeme, bir seri katil (kendisi alemde The Phoenix diye biliniyor) tarafından hazırlanmış. Son dönem kurgularının moda katil profiline uygun olarak zeki, entelektüel, kurbanıyla oynamayı seven, karizmatik bir katil var karşımızda (Kuzuların Sessizliği'ndeki Hannibal ya da Yedi'deki John Doe gibi tıpkı). Söz konusu kara CD'yi (Metallica'nın da vardı böyle bir 'Black CD'si ama konsept apayrıydı tabii) çalıştırdığımız anda bu katilin karizması altında ezileceğimizi hemen anlıyoruz, zira adam bize açık açık patisinin ucuyla oynadığı fare muamelesi yapıyor. Örneğin önünüze küçük bir bulmaca koyuyor, çözünce de "aferim benim ufaklığımıza" gibi sinir bozucu yorumlar yapıyor. Ya da

ondan yardım almadan çözenize imkan olmayan bulmacalarda desteğini istediğinizde "ah zavallım beceremedin mi, gel bir de şöyle deneyelim" türünden ukalalıklara başlıyor ve insana "lanet olsun, istemiyorum yardım falan, kendim çözeceğim işte" dedirtiyor (sonra

çözemeyip yine gidiyorsunuz ayağına, orası ayrı).

Oyuna, katilin elindeki gece görüşü açık bir kameradan zavallı bir kadının çırpınışlarını izleyerek başlıyoruz. Bu animasyon değil, gerçek bir video ve oyun boyunca benzer görüntülere ulaşıp gerim gerim geriliyoruz. Çekimlerin bizzat katil tarafından yapılmış olması, gerçekçiliğin sağlanması için bu çekimlere amatör bir hava verilmesi, In Memoriam'ı bir oyundan ziyade iyi bir gerilim filmine yaklaştırıyor. Zaman zaman Blair Witch Project'i, bazen Halka'yı, bazen de Yedi'yi anımsatan bu sahneleri, oyunun en iyi yanı olarak ilan ediyorum. Gerilim filmlerini sevenler için tadımlık da olsa özel bir yeri olacağı kesin.

## Düşmanını iyi tanı

In Memoriam'da, Hannibal'ın peşine düşmüş bir Clarice Starling duyarlığında ama onun gibi profesyonel amaçları olmayan bir kişiyi canlandırıyoruz. Hakkında hiçbir şey bilinmeyen bir seri katilin, olayı





araştırmakta olan bir gazeteciyi ve onun yardımcısı bir kadını ele geçirmesinin ardından, gazetecinin bağlı olduğu yayın kuruluşu SKL Network, olay hakkında fikir ya da herhangi bir bilgi kırıntısına sahip herkesi kendileriyle işbirliği yapmaya davet eder ve biz de kendimizi bu araştırmanın ortasında buluveririz. Bundan sonrası, seri katil efendinin ulaşmamıza izin verdiği ipuçları ve internetin dehlizleri çevresinde geçen uzun bir yolculuktan ibaret.

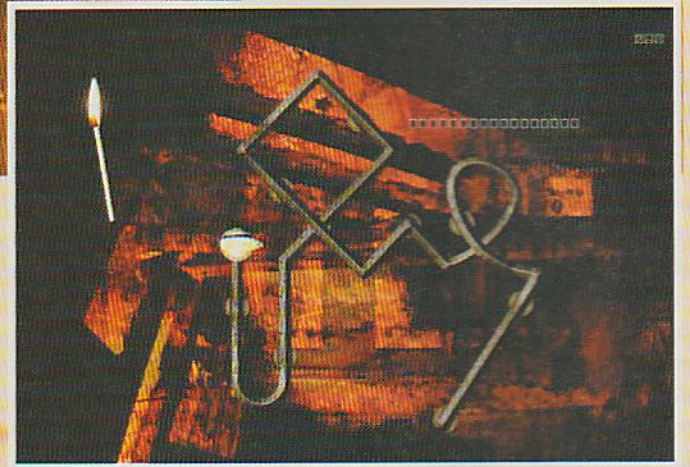
Oyunun türünü yazarken adventure demekte tereddüt ettiğimi söylemeliyim. Bunun sebebi In Memoriam'da mekanlar içinde dolaşmak, nesne toplamak, karakterlerle karşılıklı konuşmalar yapmak gibi seçeneklerimizin olmaması.

Adventure değilse ne peki diyeceksiniz. Oyun üç kol üzerinden ilerliyor. Phoenix'in verdiği bulmacaları çözüyorsunuz, buradan ele geçirdiğiniz ipucuyla örneğin bir web sitesine yönlendiriliyorsunuz ve de olayı araştıran diğer gönüllülerden ve SKL Network'ten e-mail'ler alıyorsunuz. Girip çıktığımız web sitelerinden bir kısmı sadece In Memoriam'ın parçası olarak tasarlanmış ama büyük çoğunluğu halihazırda var olan siteler. Üstelik sahte siteler de öylesine gerçekçi ki, kendinizi kaptırıp olan biteni gerçek gibi algılamanız mümkün. Oyun, bu yönüyle de bana Blair Witch Project'i hatırlattı. Müthiş bir gerçek-kurgu karmaşası yaratan bu film, henüz gösterime girmeden yapılan web sitesinde üç sinema öğrencisinin bir okul projesi için Blair denen kasabaya gidip kayboldukları ve geriye montajlanmamış birkaç video kasetinden başka bir şey kalmadığı yazıyordu. Sitede ne bir yapımcı logosu, ne bir yönetmen yorumu, ne de bunun bir kurgu ürünü olduğuna dair herhangi bir işaret vardı ve filme git-



tiğinizde bunun gerçekten birkaç öğrencinin amatör projesi olduğuna ve sondaki sahnenin gerçekliğine inanmanız için ne gerekiyorsa yapıldığını fark ediyordunuz (isimlerini buradan zikredip rezil etmek istemiyorum ama aslında hâlâ Blair Witch'e inanan birkaç arkadaşım var).

Oyunda da bu yöntem aynen kullanılmış. Örneğin SKL Network denen sahte kurumun sahte sitesinde kataloqları tarayıp SKL'nin çok satan yayınlarına bakabiliyorsunuz, iş başvurusu bile yapabiliyorsunuz. Gerçek sitelere gittiğinizdeyse biraz körebe oynar gibi takılmanız gerekiyor. Oradan oraya koştururken nereye varacağınızı, bir duvara mı yoksa bir kanıtı mı toslayacağınızı bilemiyorsunuz. Bu bir yere kadar heyecanlı ve çekici ama açıkçası kafanızda "bundan bir yüksek lisans tezi çıkarmayacaksam niye bu kadar araştırma yapıyorum?" sorusu canlandığı andan itibaren işin suyu çıkıyor. Bir de kafanızı kullandığınızı, bir işe yaradığınızı hissettirecek gerçek bir araştırmadan ziyade kolay yollardan ele geçirdiğiniz ipuçlarının peşinde sürdürdüğünüz hamaliye görevler sayesinde oyun hepten Türkiye standartlarındaki yüksek lisans tezi



Cool bir katil olsanız avınızla nasıl oynardınız? Flash bulmacalar hazır mıydınız mesela?

araştırmalarına dönüşüyor. Peki ya bulmacalar? Tüm flash ile tasarlanmış bu bulmacalar, internette tonlarcasını bulduğumuz, vakit öldürmek için oynadığımız küçük oyunlardan farklı değil. Bildiğiniz flash oyunlar işte. In Memoriam'ın altyapısındaki çetrefilli hikayeyi görmezden gelebilsek bu CD'yi hazırlayan seri katilin sadece bir Macromedia manyağı olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz.

Olayı araştıran diğer insanlardan aldığımız e-postalar ise olmasını umabileceğiniz kadar iyi değil. Her şeyden önce, oldukça yararsızlar. Yani, yol gösterici olmaktansa zaten başka yerlerden edinebildiğiniz ipuçlarını tekrar tekrar önünüze koymayı tercih eden birtakım zevzek insanlarla aynı olayı araştırıyor olmanın rahatsızlığını duyabilirsiniz.

Yine de In Memoriam, bir oyun olarak, ortaya koyduğu farklı konsepti ve ilginç akışı-

la bir süre insanın merakını kamçılayan ve o gazla sonuna kadar da oynayabileceğiniz bir oyun. Bence yapımcılar ellerindeki bu ilginç fikri başkası uygulamadan hayata geçirmek için biraz acele etmiş ama madem artık böyle bir sorunları yok, ikincisini de yapmalılar ve oyuncuların birbirleriyle mesajlaşabildiği, olayı birlikte çözmeye çalıştığı bir ortam yaratmalılar.

Serpil Ulutürk

## PRO PUAN

- ✓ İlginç, yaratıcı bir fikir, etkileyici bir atmosfer, güzel videolar ve web siteleri
- ✗ Sıradan bulmacalar, zaman zaman sıkıcı hale gelen web taramalarını

Sörf yapmayı, Flash oyunlarını, gerilim filmlerini sevenler için kaçırılmaması gereken bir oyun.

# 78



# The Sims: Makin' Magic

TÜR: Simulasyon ÜRETİCİ: Maxis DAĞITIMCI: EA Games www.thesims.com SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 450 MHz işlemci, 128 MB RAM, 4 MB ekran kartı, 1.12 GB hard disk alanı

**İlgi alanları giderek genişliyor, biri bu Sim'leri durdursun!**

**A**h sevgili Sim'lerim. Size ev bark yaptım, sevgili buldum, ev partileri düzenledim, meşhur ettim, Acun'la Rio'ya bile gönderdim ama yetmedi değil mi? Şimdi de büyü işine bulaşacağınızı tuttu. Öyle olsun...

The Sims'in bu yedinci genişleme paketinde açıkçası ilk genişleme paketi Livin' Large'daki kimya setinden çok da fazlasını bulmayı ummuyordum. Hâlâ da tam olarak yanıldığımı düşünmüyorum ama Makin' Magic'in şimdiye dek çıkmış en ilginç Sims olduğu kesin.

Oyuna kapımıza bırakılan gizemli bir paketle başlıyoruz. İçinden çıkarlarsa büyücülük kariyerimizin ilk hediyeleri. Eğer hazırsanız ufak tefek büyüler yapmaya başlayabilir ya da oyuna yeni eklenen mekânımız Magic Town'a giderek işi yerinde öğrenmeyi deneyebilirsiniz. Biz şimdi ikincisini yapalım.

Her Sims eklentisiyle birlikte gelen yeni dış mekanlar arasında Magic Town'ı rahatlıkla gözüme en hoş görüneni olarak seçebiliyorum. Altı farklı performans

alanından oluşan bu büyü merkezinin işlevi aslında örneğin Superstar'daki Studio Town'dan çok da farklı değil. Yalnız burada farklı olarak devreye "magic coin" denen bir çeşit para giriyor. Ne kadar çok jeton toplarsanız sadece Magic Town sınırları içinde geçerli olmak kaydıyla o derecede zenginsiniz. İsterseniz gidip büyülü eşyalar ya da büyü için kullanacağınız malzemeler satın alırsınız, isterseniz de Magic Town'a yerleşirsiniz.

Superstar'daki gibi burada da işimizde başarılı bir isim olmak için standart Sim becerilerimizi adım adım geliştirmek zorundayız. Özellikle "mantık" bu oyunda öne çıkan bir karakter özelliği.

Oyundaki büyüler başlangıçta epey uyduruk görünebilir ama siz geliştikçe oyunun yaratıcılığı da artıyor sanki. Kişisel ilişkilerinizi yoluna koymaktan, ev işlerini kolaylaştırmaya bir ton büyü çeşidi var. Doğru kullanıldığında pek faydalı olabilecek şeyler bunlar. Ya doğru kullanmazsanız? İşte o zaman başınız belaya girebiliyor. Örneğin büyülemek için



Yeni ilgi alanlarımız ev partilerinin konseptini de değiştiriyor.



Şu iskelet var ya, o sizin yeni hizmetçiniz. Ben olsam çok üstüne gitmezdim...

verebilir, geri dönüşü de olmaz.

Bu yönüyle Makin' Magic'in Sims'e olumlu bir katkısı olduğunu düşünüyorum. Şimdiye kadar "evcilik oyunu" gözüyle bakılan Sims serisinin çeşitli parametrelerin hesap edilerek oynanması gereken bir strateji oyunu havasına kavuşması hoş olmuş. Ayrıca, örneğin bir büyüyü ilk kez yaptığımızda sonucunun ne olacağını bilemiyorsunuz ve bu insana gerçekten bir şeyler keşfettiği hissi veriyor.

Magic Town'la birlikte gelen bir hoşluk da satıcılar. Küçük dükkanlarında büyü malzemesi satan bu Sim'leri iyice belleyip hangisiyle ne ticareti yapabileceğinizi öğrenmeniz de fayda var. Ayrıca çok özel kimi malzemeleri parasını (jeton) vererek de satın almanız mümkün olmayabiliyor. Sizden belli görevleri yerine getirmenizi isteyen esnaflarla tanıştığınızda "bu ne sululuk"

demeyesiniz diye şimdiden uyarılmış olalım.

Toparlamak gerekirse (gerekliyse evet) Sims eklentileri serisi bence Makin' Magic'le iyi bir kapanış yaptı. Maxis'in eklenti paketi anlayışının da Sims'le paralel olarak yeterince genişlediğini gördük. Ama lütfen yeter artık, bu paketlere bir son verelim ve Sims 2 çıksın!

**Serpil Ulutürk**

## PRO PUAN

✓ Magic Town önceki mekanlara göre daha işlevsel, oynamak için daha geçerli sebepler yaratılmış, görev bile alabiliyoruz.

✗ Bir büyücü için sıradan ev yaşamının aynen sürmesi çok sağma.

Kabul etmek lazım ki bu işin suyu çıktı. Artık Sims 2'yi bekliyoruz.

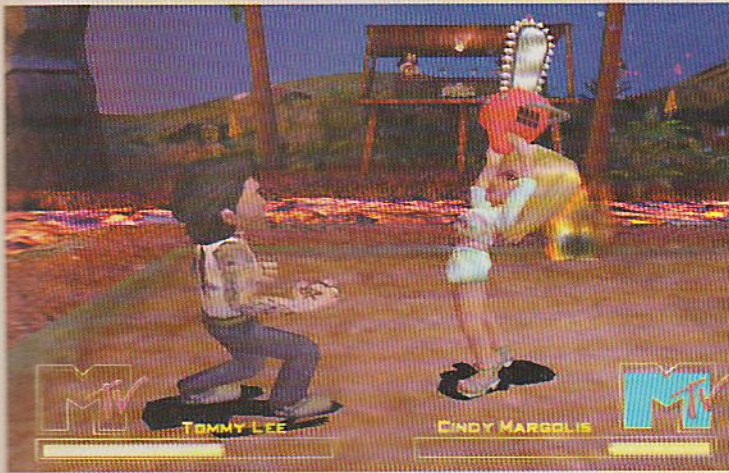
**82**



# MTV's Celebrity DeathMatch

TÜR: Aksiyon ÜRETİCİ: Gotham Games DAĞITIMCI: Take2 www.gothamgames.com/deathmatch SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 450 MHz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı, 650 MB hard disk alanı

Anne Nicole Smith'in göğüsleriyle NSYNC üyelerini dövebilir, Marilyn Manson olup Cindy Margolis'i iyi bir benzetebilirim. Ama en iyisi bu oyunu göremeyeceğim, sesini duyamayacağım kadar uzağa gideyim!..



Cindy'nin testeresi, göğüslerinden füze niyetine süt fıskırtan Anne Nicole kadar tehlikeli...



Değerin bundan daha komik bir hali var mıdır hayatta?

En uyduruk flash animasyonundan beter bir oyun Celebrity DeathMatch. Ama siz okumaktan vazgeçmeyin, zira bu bir oyun incelemesi değil, bir ibret vesikası. Yıllardır MTV'de yayınlanan Celebrity DeathMatch'de "celebrity" mertebesine erişmiş kişilerin çamurdan kukla versiyonları er meydanına çıkıyor ve tümüne kavga ediyor. Birer animasyon unsuru olarak da her biri

kendine has özelliğini ve şiddeti had safhada kullanıyor. Misal Anne Nicole Smith meşhur göğüslerini numçaku gibi kullanarak bir oraya bir buraya savuruyor.

Bu kendine has komikliğe sahip programın oyununu yapmak, Asmalı Konak'ın filmi çekmekten bile saçma bir proje. Böyle zorlama, apar topar birkaç karakterin bir menüye sokuşturulduğu, oynanabilirlikten uzak bir çalışma. İlk etapta saçma ama eğlenceliymiş gibi duruyor, ama hayır. Mesela NSYNC üyesi Justin Timberlake'e dalmak iyi bir fikir gibi ama kendisi "bebek suratlı erkeklerden oluşan pop

müziği grupları"na has dans figürlerini attığından yerinde durmuyor ki... Gerçi Marilyn Manson gibi böylesi bir oyunda bile karizmasından ödün vermeyen ünlüler de var ki saygı duyuyoruz. Yeri gelmişken listesini yapalım, oyunda karşınıza çıkacak ünlüler arasında Carmen Electra, Tommy Lee (kodu mu oturtur), Dennis Rodman (rakibin kafasına basket topu atıyor) da var. Bir de oynadıkça açılan Frankenstein, mumya gibi

karakterlerin yanı sıra sunumlarıyla geceye "neşe katan" Johnny Gomez ve Nick Diamond'ı da unutmamalı.

Neden kötü olduğuna dair gerekçelerimi sıralayayım. Birincisi, programın yayına başlamasının üzerinden beş yıl geçti, yani Gotham Games, biraz zamanlama hatası yapmış gibi. İkincisi, oyunun ünlülere abuk subuk şekiller yapmaktan ibaret olması ve oynanışın da bununla sınırlı tutulması. Yani karakterler tekme, yumruk ve kendilerine has bir özel saldırı modeli dışında hareket edemiyor. Dolayısıyla tek işiniz, rakibinizin gücü bitene kadar beş tane tuşa aralıksız basmak ve sonra öldürücü darbeyi vurmaktır.

Üçüncüsü, oyundaki mod kıtlığı. Rasgele bir ünlü ve bir rakip seçerek dövüştürebileceğiniz Deathmatch ile

eşleşmelerin yapılmış olduğu Episode adlı iki mod var. Bir de create-a-celebrity modu var ki tam bir saçmalık. Çünkü saç ve göz rengine karar verebildiğiniz, ama vuruş tarzını seçemediğiniz bir karakter yaratıyorsunuz. Tek dayanağımız ünlülerse, yeni bir karakter yaratmak niye?

Oyunda, programdaki çamurdan kukla modelini değil, detaysız köşeli çizimleri kullanmışlar. Yani turuncu bir kafa gördüğünüzde "evet bu Carrot Top" diyorsunuz, o kadar. Oyunun bir tek sesleri güzel, ama efektlerinden değil, sunucuların yarattığı havadan dolayı.

Velhasıl, tamamen zırva bir oyun Celebrity Deathmatch. Bunu anlamak için beş dakika yeterli. Tüm maçların da yarım saatten fazla süreceğini sanmıyorum. Ama ben malum nedenlerle daha fazla vakit geçirdim, bu da size kıyağım olsun...

Esra Akın

**PRO PUAN**

✓ Ünlü bir televizyon şovu üzerine kurulmuş olması, konunun bilinirliği ve sunucular

✗ Saymakla bitmez oynanışı, sınırlı içeriği, grafikleri... Sanki bünyedeki stajyerler geliştirmiş bu oyunu

Gördüğümüzde kaçarak uzaklaşmalı, eskaza oynarsanız terapiye gitmelisiniz.

28



## Panasonic G50

İri kıyım bir çakmak büyüklüğünde

**K**üçük, şık ve hafif telefon isteyenlerin ilgisini çekecek bir telefon G50. Ama özellikleri bunlarla sınırlı değil. GD55'in bir üst modeli olan ve onunla ortak özelliklere sahip olan G50, ekstradan Türkçe menü, GPRS ve 4096 renkli ekran (128x96 piksel) sunuyor. EMS, WAP, 40 adet polifonik zil sesi, yüklenebilir duvar kağıdı, GSM 900/1800/1900 MHz desteği, 720 Mah Li-ion batarya, 2.5 saate kadar konuşma ve 200 saate kadar bekleme süresi de G50'nin diğer özellikleri. 80x43x18 mm boyutlarında ve 75 gram ağırlığındaki G50'nin satış fiyatı KDV dahil 290 Euro. Ayrıntılar ise [www.tekno-faks.com.tr](http://www.tekno-faks.com.tr) adresinde.

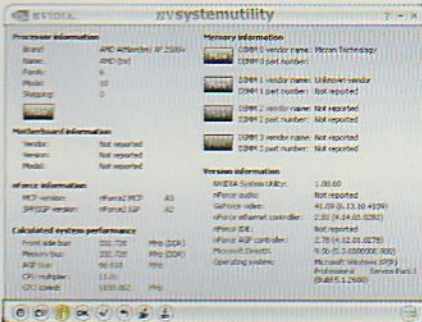


## Forceware

Nforce tabanlı sistemler için  
Nvidia System Utility

**N**vidia, 27 Ekim'de Nforce tabanlı sistemler ve anakartlar için hazırladığı Nvidia System Utility'yi web sitesinden yayınladı. Nforce2 ve Nforce3 sistemler için hazırlanan program, ilk sürümünde tüm Nforce sistemleri desteklemiyor. Ancak bu, kartları aç ve açıkta da bırakmıyor. Donanım ile uğraşmadan, daha az bilgi ve uğraş ile real-time overclock imkanı sunan yazılım, sisteminiz hakkında bilmek istediğiniz her türlü veriye ulaşmanızı da sağlıyor.

AGP ya da saat hızlarını tek bir tık ile değiştirmek, kendi ayarlarınızı yapmak ya da daha önceden belli sistemler için oluşturulmuş değerleri kullanmak çok kolay.



Desteklemediği anakartlarda sadece Basic Overclocking özelliklerini kullanırken, diğer anakartlarda en ufak ayarı dahi değiştirebilmenizi sağlıyor. Kurulum anında sistemin standart ayarlarını algılayıp kaydeden program, bir sorun çıkması muhtemel durumlarda sistemi baştan başlatıp standart ayarları geçerli kılıyor. Ayarları gerçek zamanlı değiştiren program, performans artışını ya da stabilite sorunlarını anında görmenize imkan tanıyor.

Yazılımı [http://nvidia.com/object/systemutility\\_1.0.html](http://nvidia.com/object/systemutility_1.0.html) adresinden edinebilirsiniz. Dosya boyutu yaklaşık 1 MB. Herhangi bir programı kurar gibi kurup, hemen sisteminizi karıştırmaya başlayabilirsiniz. Ancak kullanımdan önce <http://nvidia.com/object/motherboards.html> adresinden anakartınızın desteklenip desteklenmediğini kontrol etmeyi unutmayın. Daha çok Nforce3 sistemler üstünde odaklanan yazılımın ileriki sürümlerinde tüm Nforce platformlara destek verilecek.

## Cebimdeki Oyunlar

**N**e Monte Carlo, ne de Las Vegas... Kodamanlara para yedirmek yerine ya mahalleden arkadaşlarla pişti oynayın ki biraz sosyalleşme sağlayın ya da indirin cep telefonunuza bir 21 ve bakın keyfinize.

### Blackjack Vegas

Bu oyunda 21 sayısı sizin için kazanmanın kodu olacak. Türkiye'de halk arasında 21 adıyla oynanan bu oyunda amacınız doğru hareketleri yaparak elinizdeki kağıtlarla 21'e en yakın sayıya ulaşmak. Gördünüz mü? Hiç zor değil. Diğer kağıt oyunları ile karşılaştırıldığında oynanması en kolay ve herkes tarafından bilinen oyunlardan olan Blackjack'te kazanma şansınız tüm diğer oyunlardan daha fazla. 18 yaşından küçükler oynamıyor yalnız, belirtelim.



Blackjack'te gerçek kumarhane kuralları uygulanıyor. Şöyle sırayla anlatalım. Sigorta yani "insurance" kuralına göre, kasanın elinde As varsa sigorta yaparak onun önüne açılacak olan bir Blackjack'e karşı kendinizi güvenceye almış oluyorsunuz. Kasa eğer Blackjack yapamazsa, sigorta için koyduğunuz parayı kaybediyorsunuz. Sigorta, oyun için koyulan bahis miktarının yarısı kadar. Kart ayırma yani "split" kuralına göre, elinize aynı karttan iki tane geldiği takdirde (örneğin iki 7 ya da iki 10), bunları iki ayrı ele ayırıp bahis miktarını iki katına çıkartabilir, iki ele de ayrı ayrı kart isteyebilirsiniz.

x2 yani "double" kuralı, bahis miktarını ikiye katlayıp sadece bir kart daha almanızı sağlıyor. Daha sonra başka kart alınamıyor ve el kasaya geçiyor. Blackjack ise ilk iki kart ile 21 sayısına ulaşmak anlamına geliyor, örneğin bir As ve bir 10'lu. Oyuncu Blackjack yaptığında koyduğu bahis miktarının 1,5 katını kazanıyor.

Eh size biraz da ipucu verelim. Kasanın elinde 4,5 veya 6 gibi bir kağıt varsa, bizim elimizde de toplamı 11'i geçmeyen kağıtlar varsa, x2 seçeneği oldukça avantajlı. Elimizde 2 adet 10'lu varsa ve kasanın açık kartı 9'dan küçükse, "Kart Ayırmak" yine şansımızı artıran bir özellik.

URL: [www.tikle.com](http://www.tikle.com)

**Destekleyen Telefonlar:** Nokia 3510i, 8910i, 7650, 3650, N-Gage



# Karizmatik Shuttle eCUBE

Hiç değilse şık bir shuttle alternatifi

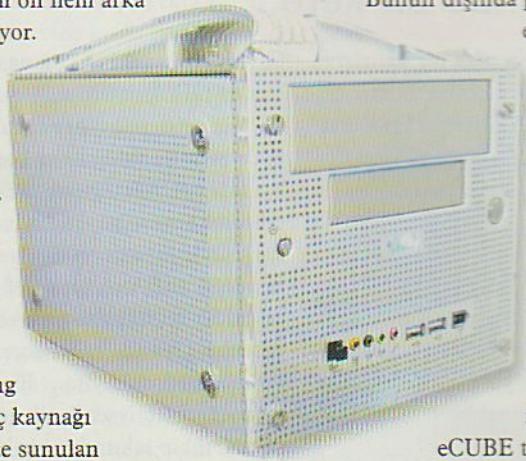
**H**enüz masaüstü PC'lerin yerini alamamış olsa da shuttle sistemler bilgisayar pazarında kendine ciddi bir yer edinmeyi başardı. Her gün çıkan yeni ve daha hızlı modeller PC'lerimizi tehdit eder hale geldi. Artık piyasadaki shuttle PC'ler performans olarak ağabeylerini yakaladı. Piyasada birçok Shuttle PC mevcut artık.

eCUBE'ü diğerlerinden ayıran pek bir özelliği olduğu ise söylenemez. Ancak şu ana kadar gördüğümüz en şık modellerden biri. Tasarımı göz alıcı ve taşınması kolay. Fanların led'lerinin mavi ışığını dışarıdan görebiliyorsunuz. Tabii görüntüyü anlatmak biraz zor, o yüzden resme bakmanızı tavsiye ediyoruz!

Görüntüsüyle göz dolduran shuttle'ın teknik özelliklerine bakalım biraz. eCUBE, Intel 865 (800 FSB, Dual Channel) çipsetini kullanıyor. Onboard grafik kartına sahip olsa da, 8x AGP slot'u istediğimiz kartı kullanmamıza olanak tanıyor. AGP dışında bir adet de PCI slot'umuz var. DDR DIMM slot sayısı da 2. Kasanın ön tarafında 5.25 ve 3.5 inç

slot'lar mevcut. eCUBE, 8 USB 2.0 ve 3 Firewire port'a sahip. Bu portlar kasanın ön ve arka panellerine dağıtılmış. Ayrıca 5.1 ses sistemine sahip eCUBE. Ses kartı girişleri de hem ön hem arka panelde yer alıyor.

Kullanılan 10/100 mbit Ethernet kartı ve ses sistemi Realtek imzalı. İki adet de Serial ATA aygıt bağlayabiliyoruz. Shuttle, 220 Watt'lık Chyang Fun marka güç kaynağı kullanıyor. Bize sunulan teknik özellikler gayet yeterli olsa da her shuttle'da farklı şekillerde karşılaştığımız yerleşim sorununa hâlâ sahibiz. İşlemci yuvası tam HDD slot'unun altına geliyor. Bu, soğutma için bir dezavantaj olduğu gibi, aynı zamanda yeni nesil iri kıyım fanlardan uzak durmak



zorunda bırakıyor bizi. Ekran kartı ise eCUBE'ün yan kapağına neredeyse yaslanıyor. Kapakla kart arasında kalan fan ise pek işlevsel olamıyor bu durumda.

Bunun dışında pek bir problem yok. eCUBE'de kullanılan

güç kaynağı oldukça kaliteli. HDD, CD-ROM ve floppy bağlandıktan sonra güç kaynağının boşa iki connector'ü kalıyor. Yeni ekran kartlarının güç gereksinimini düşününce oldukça iyi bu durum bu.

eCUBE teknik açıdan pek bir artıya sahip olmasa da şu ana kadar gördüğümüz en şık Shuttle PC.

Kullanım kolaylığı, taşınabilirliği ya da herhangi bir sebeple bir Shuttle PC edinecekseniz ve dış görünüş sizin için önemli ise kaçırılmaması gereken bir ürün.

## Mobil ve 3D

Microsoft, DirectX 8'i mobil cihazlarda kullanma çabasında

**P**rofessional Developers konferansına katılan Microsoft, kendi yazılımlarının kullanıldığı yeni nesil akıllı telefon ve PDA'ların multimedya performansını artırmak için harekete geçtiğini duyurdu. Windows mobil sürümlerine DirectX 8 ekleme çabasında olan Microsoft, cep bilgisayarlarında 480x640, telefonlarda ise 240x320 çözünürlüğü hedefliyor. İlginç olan, Microsoft'un DirectX, Direct3D, 2D için DirectDraw ve DirectShow gibi grafik teknolojileri ile uğraşırken ses olayına



hemen hemen hiç el atmıyor oluşu. Gittikçe büyüyen mobil oyun cihazları pazarında geri kalmamak için attığı bu adımla, Intel'in PDA ve akıllı telefonlar için ürettiği

XSCALE çiplerinin de önünü açıyor. Yeni nesil XSCALE'in kod adı "Bulverde". Bulverde, MMX teknolojisi kullanıyor ve DirectX'i destekliyor. Eğer Microsoft başarılı olursa Intel'in çipi yeni nesil PDA'ların ve akıllı telefonların vazgeçilmezi olacak. Son kullanıcının bundan kazancı ise daha büyük ekran ve daha yüksek çözünürlükler olacak.

## Napster

**Ü**cretsiz mp3 paylaşımına izin verdiği için kapatılan Napster, 30 Kasım'da tekrar faaliyete geçiyor. Artık paralı olarak hizmet verecek olan Napster, 2.0 versiyonunun internetten dağıtımını ile büyük bir reklam kampanyasına da girişti. Kapatılmadan önce kullanıcı sayısı milyonları bulan Napster'ın, oldukça düşük ücretler talep etmesine rağmen eski popülerliğini yakalaması oldukça zor gibi görünüyor. Kullanıcılar mp3'lere Kazaa, Edonkey, Soulseek gibi programlarla ücretsiz ulaşabilirken Napster'a ne kadar sıcak bakacakları şüpheli. Napster'ın aylık üyeliği yaklaşık 10 dolar. Napster'ın faaliyet alanı şu an ABD ile sınırlı. Yasal Napster'ın okyanusu aşması biraz zor görünüyor.



# Counter-Strike: Condition Zero

Ufukta göründü bir kere...

**B**ilmeyenler için ufak bir hatırlatma yaparak başlayalım anlatmaya. Counter-Strike: Condition Zero, bildiğimiz CS grafikleri ile bezenmiş bir single player oyunu. Ve tabii ki yapımcısı Valve. CS'nin kazandığı büyük başarıdan sonra Valve yapımcıları oyunu single player hale getirip sürmeyi planlamış, ama bu plan sürekli ertelene ertelene bu hale gelmişti. Oyun pazarında iyi bir yere sahip olsun diye ise CS 1.6'dan orijinal botlar kaldırılıp sadece Counter-Strike: Condition Zero ile sürülmesi kararlaştırılmıştı (son anda). Bu da CS 1.6 çıktığında herkesin "e hani botu bunun kardeşim" diyerek aranmasına neden oldu. Sonuç olarak Valve'dan Gabe Newell'in yaptığı açıklamaya göre oyun 18 Kasım'dan itibaren gerek kutulu halde gerekse Steam üzerinden (hayır, hayır, aynı kabus) internette dosyaları çekilerek satın alınabilecek.

Condition Zero gerçekten o kadar çok konuşuldu ve spekülasyonlara neden oldu ki herkes büyük bir beklenti içine girdi. Ama bütün bu beklentiler, 18 Kasım günü

büyük bir hayal kırıklığına dönüşebilir. Neden mi? Anlatalım...

Birincisi, tek yapay zeka unsuru, daha önce görmüş olduğumuz botlar. İkincisi, oyunda görebileceğimiz mekanlar çok tanıdık! Single player denince kimse karşısında inferno ya da dust beklemiyordu, değil mi? Ama maalesef birçok bölüm bu bildik haritalarda geçiyor. En ilginç ise görevler. Oyunda bahsi geçen görevlerden birkaç örnek sunayım... Eğer easy game seçeneğini seçtiyseniz, ilk görev olarak dust'ta rakip takımdan bir botu öldürmeniz gerekiyor ya da inferno'da bir arkadaşı sniper tüfeği ile vurmak gerekiyor. Tabii zorluk arttıkça istekler de değişiyor. Buna bağlı olarak paranız arttıkça yanınıza takım arkadaşları alabiliyorsunuz. Zorluk seviyelerinde, zorluk arttığında daha az ölmeniz ve daha çok adam vurmanızdan başka değişen bir şey yok yani.

Oyunun tahmin edilen fiyatı 35-50 dolar arasında. Ama açıkçası bizim podbot'larla oynadığımızdan farklı bir artıyı şimdilik duyamadım. Bilinen tek artısı, grafiklerin (harita grafikleri) daha iyi olması ve bunun için yenilenmiş olması.



## CS 1.6'yla ne yapılır??

**B**azı okuyucularımız CS 1.6'nın kurulumda birtakım sorunlar yaşamış, bu vesileyle konuyu kısaca açıklamak istedik. Öncelikle Half-Life CD'mizi, daha sonra da dergiyle birlikte verdiğimiz CS 1.6 CD'mizi yüklemeye başlıyoruz.

Kurulum için gerekli dizini seçtikten sonra size bir soru yönelmek. Eski CS'nizin dosyaları kullanılsın mı, yoksa yeniden en baştan kurulsun mu, şeklinde. Eğer birinciyi seçerseniz Steam eski CS 1.5 dosyalarınızı da kullanacak. Eğer ikinciyi seçerseniz (ki ben bunu öneririm) en baştan tüm dosyalarınızı Half-Life'a yenileyecek. Yükleme bittikten sonra Steam güncellemesi çıkacak ve bir süre sonra (tabii internete bağlı olmamız gerekiyor) Steam menüsü karşımıza gelecek.

Burada "create a new account" seçeneğini seçerek önce mail adresimizi, ardından belirleyeceğimiz şifre ile Steam'in bize soracağı gizli soru ve cevabı seçeceğiz. Ardından nick, isim ve soyadı girildikten sonra Steam menüleri karşımıza dizilecek.

Burada önemli kısım "games". Games'e tıkladığımızda önce hard diskimiz taranacak ve mevcut oyunlar bulunacak. Buradan Counter-Strike'ı seçtiğimizde önce bizim CD key'imiz istenecek. Orijinal CD key'imizi girdikten sonra CS 1.6 oynamak için her şey hazır olacak.

Benim size önerim, Avaturk sunucuları. [www.avaturk.net](http://www.avaturk.net) sitesinden üye olarak alacağınız bir nickname ile Avaturk'ün kendi sunucularına bağlanabilir ve oyun oynayabilirsiniz.

[www.avaturk.net/sunucu.php](http://www.avaturk.net/sunucu.php) adresinden sunucuları web üzerinden görüp oyuna bağlanabilmemiz de mümkün. Sorularınız için bana mail atabilirsiniz, [volkan@progamer.com](mailto:volkan@progamer.com)



# Sayı Tahmin Etmece

Küçücük dünyası olan bizler için, bu küçücük zaferler elbet çok şey ifade ediyordu

**K**aç haftadır bu çatı altında adeta bir Muazzez Ersoy oldum, nostalji bağından oyunlar yazıyorum. Hepsi klasik, hepsi enfes, hepsinin kral özellikleri var. Lakin bütün bu oyunlar içinde bir tanesi var ki, o sanırım en klasik, en bizden olandır, yapımında en çok emeğimiz geçendir.

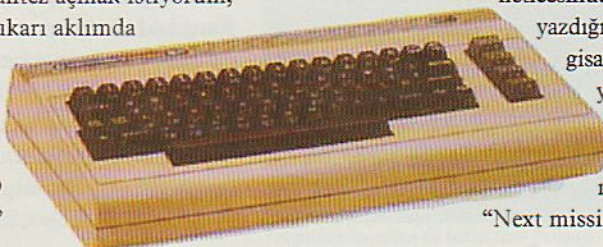
Commodore Dergisi ya da muadili eserleri okumuşlarımız, lüzumlu görüp takip etmişlerimiz bileceklerdir. Commodore dergisi Türkiye’de emekleme aşamasındaki bilgisayar ve yazılım bilgisini yükseltmek, mevcut çıktıyı göndere çekmek amacıyla her sayısında “Program Döküm Eki” diye bir ek nane verirdi. Bu program döküm ekleri, birtakım kodları olduğu gibi döküp okuyanın da mucizevi bir şekilde mevzuu anlamasını uman yaradılıştaki bir yayın politikasının fikir çocuğu idi. Commodore’un açılışında BASIC ekranıyla karşılaşmaya alışık iki kalas bir hevesten mürekkep biz sabi sübyanı ve gari-banı genellikle gözüne kestirmiş gibi görünen girizgahları olurdu.

## BASIC’i tek geçirim

“Merhaba. Bu döküm ekimizde enfes bir muhasebe programımız var. Programımız ile tek düzen hesap cetveli tutmak, amortisman ve demirbaş rüsum vergisini hesaplamak, yevmiye ve defter-i kebir bilgilerine ulaşmak mümkün” gibisinden girizgahlarla iştahı kabaran geleceğin Serbest ve Yeminli Mali Müşavir aday adayları, genellikle döküm ekinin Makine Dili Editörü diye bir nane ile yazıldığını görerek sükut-u hayale uğrarlardı.

(Burada bir parantez açmak istiyorum, makine dili aşağı yukarı aklımda kaldığı kadarıyla şöyle bir şeydi:

```
1a 00 00 02 1f
01 05 CC DD 00
12 01 010 40 59
09 C4 H2 S0 4?”
```



“Next missing in line

Bunu her ay takip edip anlayan kişilerin varlığına inanmıyorum, eğer var oldular ise kendilerine insan yerine makine demeyi uygun buluyorum.)

Ben dişli, segman ve volan kayışı donanımlı birisi olmadığımından bu dilden anlamaz, kendimi daha yakın hissettiğim BASIC soundundan bir şeyler umardım. Bu dile olan yatkınlığımdan ötürü program döküm eklerinde genellikle Makine Dili Editörü gerektirmeyen BASIC programlarına meylederdim. Bu programlardan birisi Yevmiye Defteri tutmak kadar fonksiyonel ve çekici olmasa da, naif güzelliği ile sanırım hepimizin dikkatini çekmiştir.

Sayı Tahmin Etmece gibi tamlamalı bir namı olan bu oyun, hatırladığım program döküm eki özetine bakılırsa “bilgisayarımız ile hoşça vakit geçirmeyi” vaat ediyordu. Oyunun konusu da gayet basitti: Bilgisayar oyunun başında birden yüze kadar bir rakam tutuyor, bunu tahmin etmemizi bekliyordu. Misal bilgisayar 23’ü tutmuş olsun, 5 dediğimizde “tuttuğum sayı daha büyük” diyordu, 40 desek “tuttuğum sayı daha küçük” diyordu, öküzlük edip 1000 desek, “Lütfen 1 ile 100 arasında bir sayı giriniz” diyor, efendi bir şekilde bizi uyarıyordu. Böylelikle belirli bir tahmin sonrasında yavaş yavaş 23’ü buluyor, muradımıza eriyorduk.

## Bu oyunda kaybedilmezdi

Bahsi geçen programı 1987 senesindeki klavye hızının da göz önünde tutulmasını hatırlatarak bir tam işgününde yazmayı başarmıştım. Saatler süren gergin bekleyişin neticesinde RUN

yazdığımı ve bilgisayardan şu yanıtı aldığımı unutamam:

**C64 TÜRKİYE**

SAYI: 0802 MART 2003

BİLGİ PAYLAŞTIRMA ARTAR

**COMMODORE ONE  
ASSEMBLER KURSU 2  
PROGRAM KÖŞESİ  
BELLEK HARİTASI 2**

150” (ya da “işte öyle bir şey”)

Bu yıkımın ardından, yılmayarak satır satır kontrol ettikten sonra 150 no.lu komutta bir lafı yanlış yazdığımı farkedip düzelttiğimi hatırladıkça okuduğunu anlamaktan aciz bir ebleh olduğumu anlayıp kahroluyorum. Lakin hatayı düzeltip de RUN yazdığımında bilgisayarım dile gelerek, “Bir ile yüz arasında bir sayı tuttum. Tahmin ediniz!” diye Zeki Müren lehçesiyle konuşunca saadetten ölebilirim sandım.

Kanımcı bu oyunun en kral özelliği, naifliğinden çok, asla “kaybetme” şansınızın olmamasıdır. Ne kadar ebleh olursanız olun, belirli sayıda denemeden sonra rakamı buluyor, amaca ulaşabiliyordunuz. Bu yüzdendir ki bu yazıyı yazarak hem bu terkedilmiş adete, hem de bu şanslı oyuna selam etmek isterim.

Aklımda bu oyun için bir ile yüz arasında bir sayı tuttum, lütfen tahmin ediniz.

otisagabey



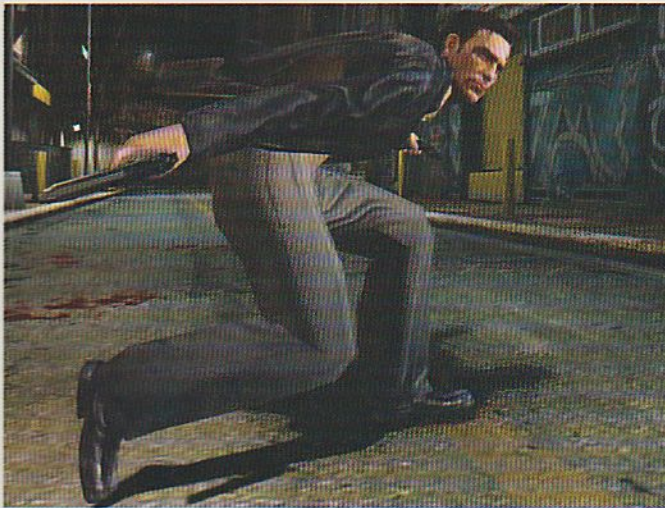
# Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Hizmet bizim ruhumuzda ya da içimizdeki hizmet aşkı bambaşka. Geçen hafta incelemesi, bu hafta tam çözümüyle Max Payne 2'yi bitirmeyen kalmasın diye uğraşıyoruz. Anlayın...

**G**eçen hafta Max Payne 2'yi kapak konusu yapmış, yazıda oyunu öve öve bitirememiş, oyuna dair tek olumsuz özelliği ise "çok kısa sürüyor" diye özetlemiştik. Kısa sürmesi, çetrefilli, entrikalı, karmaşık filan olmadığı ya da yardıma ihtiyaç duymayaçağınız anlamına gelmiyor tabii. Okuyun ve ilerleyin.

## Kısım Bir: The Darkness Inside Bölüm Bir: Elevator Doors

Sağ taraftaki tel kapıdan geçerek ilerleyin. Buradaki kapıdan içeri girin ve yolu takip edin. Bir ara demo girecek. Demo bittikten sonra ilerlemeye devam edin. Bir temizlikçi ile karşılaşacaksınız. Onu takip edin. İlerleyip sola dönün, karşı tarafta bir kapı göreceksiniz. Onun yanındaki paneli kullanıp açın. Sol tarafta bulunan küçük kapıdan geçerek sol tarafta bulunan merdivenlerden yukarı çıkın. Karşıdaki kapıdan geçerek telefonun sağındaki kapıdan geçin, sağ taraftaki kapıdan geçerek odanın en sonuna gidin. Bir ara demo izleyeceksiniz. Bittikten



Bullet-time sırasında reload hem vakit kaybettirmiyor hem de vurulmuyorsunuz.



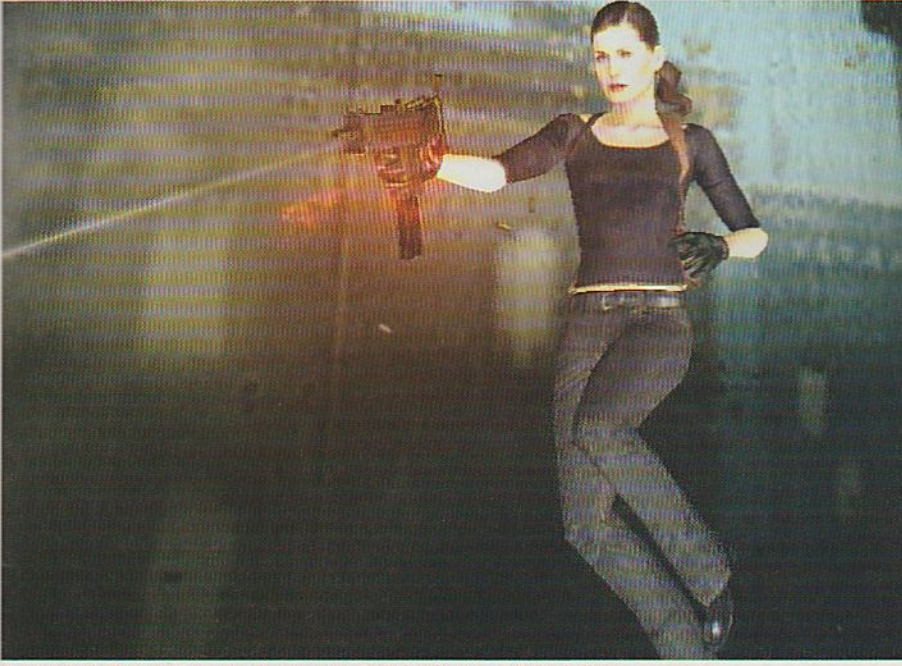
Patlayan varil ve kutuları doğru zamanda kullanmak işinizi kolaylaştırır.

sonra odaya girin. Buradaki ekipmanı topladıktan sonra geldiğiniz odadan dışarı çıkıp sağ taraftaki açılan kapıdan geçin. İlerleyerek sağ tarafta bulunan düşmanları öldürün. Karşıda solda bulunan kapıdan geçin, bir ara demo izleyeceksiniz. Asansörün gelmesini bekleyin ve ona binerek aşağı inin. Sağ tarafa ilerleyip tekrar sağa dönün, karşıda büyük bir kapı göreceksiniz, buradan geçin. Sağ taraftaki açık kapıdan geçin ve deponun sol köşesinde bulunan kapıdan çıkın.

## Bölüm İki: A Criminal Mastermind

Sol tarafta bulunan merdivenlerden yukarı çıkın. Buradan çıkıp yine merdivenlerden yukarı çıkın. Kapıdan geçince bir demo girecek ve Mike ile karşılaşacaksınız. Merdivenlerden yukarı çıkmaya devam edin, sağ tarafta bulunan kapıdan girin. İlerleyerek karşıda bulunan merdivenlerden de yukarı çıkın. Buradaki kapıdan geçin ve dikkatli olun. Merdivenlerden aşağı inip soldaki koridordan ilerleyin. Sağdaki merdivenlerden aşağı inin ve birinci asma katta bulunan kapıdan geçin. Sağ tarafta bulunan kapıdan girin. Büyük bir odaya geldiniz. Karşıdaki iskeleden aşağı inin. Alt katta çiftli kapı bulunuyor buradan geçin. Düşmanlarınızı öldürdükten sonra bir demo izleyeceksiniz. Bara benzeyen yerdeki kapıdan birkaç kişi gelecek. Bu kapıdan geçin, ilerleyerek sağa dönün.





Oyunun bir bölümünü Mona olarak oynuyoruz. Bu bölümde sniper'ı bolca kullanın.

### Bölüm Üç: The Depths of My Brain

İleri gidin ve karşıdaki kapıdan geçerek sola doğru ilerleyin, koridorun sonundan sağa dönün, ilerleyerek soldaki merdivenlerden aşağı inin. Kapıdan içeri girince bir hastane odasına geleceksiniz. Sağda kapağı açık olan bölme yaklaşın. Mona'nın cesedini göreceksiniz. Daha sonra sol tarafta otururken görünecek. Arkasındaki telefona bakın. Mekan değişecek, hemen arkanızı dönüp kaçmaya başlayın. Tekrar mekan değişecek. Demodan sonra masadaki silahı alın, Winterson ile Bravura'yı öldürün.

### Bölüm Dört: No "Us" In This

Sağdaki kapıdan geçerek telefonu kullanın ve daireden koridora çıkın. İlerleyerek sola dönün ve koridorun sonunda solda bulunan camdan dışarı çıkın. Burada bazı çıkıntılar yıkılmış, o yüzden atlayarak geçmelisiniz. Yıkılmış yerleri geçtikten sonra sağ tarafta bulunan açık camdan içeri girin. Sol taraftaki kapıdan geçerek karşıdaki pencereden tekrar dışarı çıkın. Sağ taraftaki açık pencereden içeri girince koridora ulaşacaksınız. İlerleyerek sola dönün. Koridorun en sonundaki daireye girin ve burada bulunan pencereden dışarıya çıkın. Sağ taraftaki platforma atlayın. Yukarı çıkın, pencereden içeri girin ve karşıdaki kapıdan geçerek koridora çıkın. İlerleyin ve koridorun sonunda sağda bulunan kapıdan geçin. Merdivenlerden yedinci kata çıkın, açık kapıdan geçerek soldaki asansörle aşağı inin. Sola ilerleyerek koridorun sonunda sağda bulunan kapıdan geçin. Merdivenlerden aşağı inin, asansöre

geri dönün ve yukarı çıkın. Soldaki kapıyı açın ve sola ilerleyerek sol tarafta bulunan daireye girin. Sağdaki kapıdan geçin ve pencerenin olduğu odaya gelin. Pencereden dışarı çıkın. Gidebileceğiniz tek bir yol var. Çıkıntudan ilerleyin, sonuna geldiğinizde aşağıdaki çıkıntıya atlayın. Tekrar aşağıdaki çıkıntıya atlayın ve açık pencereden içeri girin. Kapıya ilerleyin ve bölümü bitirin.

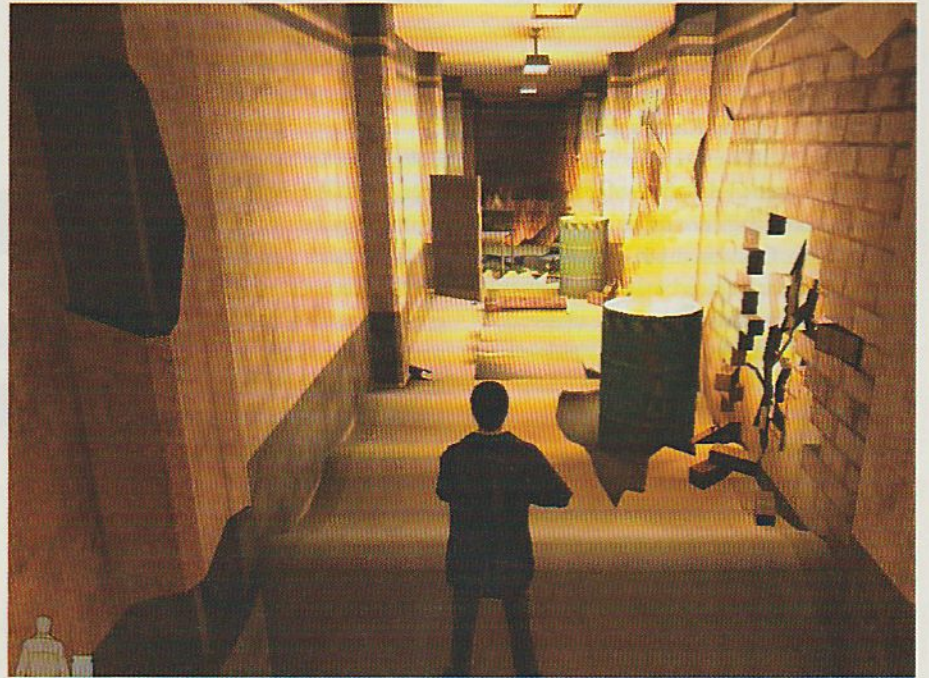
### Bölüm Beş: A Sign Of Her Passage

Koridorun sonundaki kapıdan geçerek merdivenlerden aşağı inin. Tahta dayalı kapıyı açın. Aşağı inmeye devam edin ve sağda

üzerinde exit yazan kapıdan geçin. Burada bir kadınla karşılaşacaksınız. Koridorun diğer tarafına doğru ilerleyin, sol tarafta bulunan kapılardan birisi açılacak. Bu kapıdan girip merdivenlerden aşağı inin. Zaten gidebileceğiniz başka bir yol yok. İlerleyin ve önünüze gelecek olan vanayı çevirin. Kapısına tahta dayalı kapının olduğu kata geri dönün ve koridorun en sonunda sağdaki kapıdan geçin. İlerleyerek soldaki kapıdan girin. Buradaki pencereden dışarı çıkın ve çıkıntıyı takip edin. Çıkıntının sonundaki iskeleye atlayın ve yukarı çıkın. Buradan karşıdaki çıkıntıya, sonra da iskeleye atlayın. Böylece aşağı ineceksiniz. Üzerinize gelenleri öldürün ve bölümü bitirin.

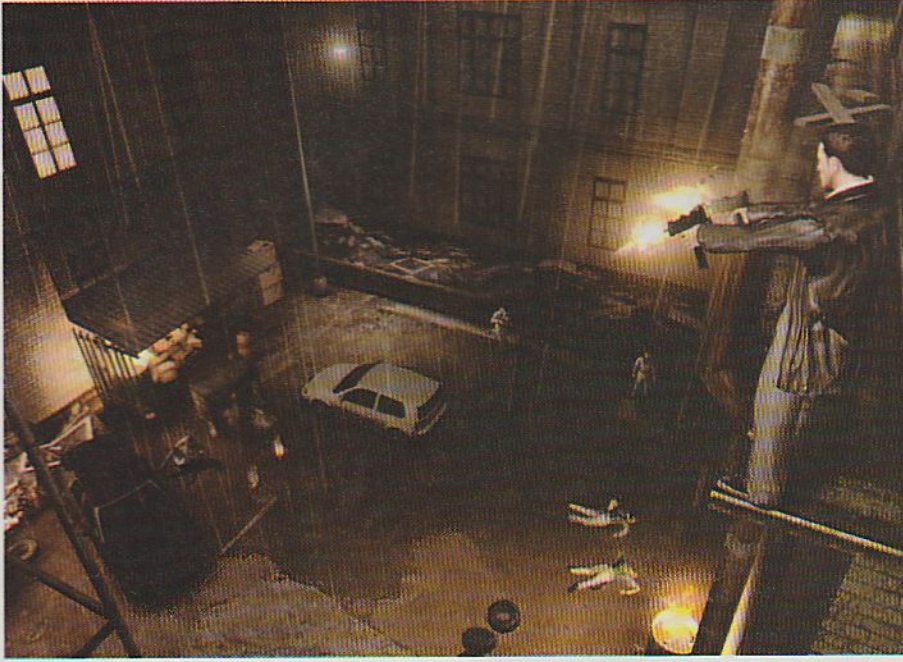
### Bölüm Altı: A Linear Sequence of Scares

İlerleyip yukarıdaki kapıdan içeri girin. Sola dönün ve açılan kepenkten içeri girin. Merdivenlerden yukarı çıkıp açık kapıdan devam edin. Balkondan aşağı inip yolu takip edin. Önünüze bir kafes gelecek, içine girip aşağı inin. İndiğiniz zaman sağa girin ve soldaki koridora girerek devam edin. Böylece banyoya benzeyen bir yere ulaşacaksınız. İlerleyin, soldaki kapıdan devam edin, koridorun sonuna kadar gidin ve asansöre binin. Kırmızı kapıdan geçerek sokağa çıkın, yolu takip ederek ağızdan içeri girin ve soldaki kapıdan geçin. Yolu takip edin ve telefonu kullanın. Böylece duvar kalkacak. Açık kapıdan geçip sağa dönün. İlerleyince duvarda bir bölümün yıkılmış olduğunu göreceksiniz. Buradan geçip sağa devam edin. Koridorun sonundaki merdivenlerden



Yangından kaçarken de bullet time kullanın. Böylece yolunuzu ararken tutmazsınız.





Yükseklerden düşman vurmak kolay ama böyle armut gibi de durmayın. Süratle aşağı indirirler.

yukarı ve sondaki kapıdan dışarı çıkın. Sağdaki çatıya atlayın ve açık penceren içeri girin. Banyoya yaklaşınca ara demo girecek ve bölüm bitecek.

## Bölüm Yedi: The Million Dollar Question

Asansörden çıkıp sola ilerleyin. Sağa döndüğünüzde önünüze gelenleri öldürdükten sonra geri dönüp kapısının yanında büyük resim olan daireye girin ve balkona çıkın. Kesilmiş tellerin olduğu yerden diğer balkona geçin. İçeri girin ve yukarı çıkın. Bu katı dolaşın, bir demo girecek. Bir süre sonra bu kattaki kahverengi kapı açılacak, bu kapıdan koridora çıkın ve sağ taraftaki daireye girin. Alt kata inip balkona çıkın. Balkonun sol tarafından aşağıdaki çatıya atlayın. Buradaki kapıdan geçin. Kahverengi kapıdan dışarı çıkın. Karşıya ilerleyin, gelenleri öldürdükten sonra soldaki kapıdan geçin. Alt kata inerek kahverengi kapıdan koridora çıkın. Sağa dönün ve en sondaki daireye girin. Camdan dışarı çıkın ve asansörle aşağı inin. Burada binaya göre en aşağıda sağda bulunan pencereye ulaşmalısınız. Pencereden girdikten sonra kahverengi kapıdan geçin ve koridora çıkın. Sağa doğru ilerleyince bir demo girecek. Burada üzerinize gelenleri öldürün. En sonunda asansörün kapısı açılacak, içine girin ve bölümü bitirin.

## Kısım İki: A Binary Choice

### Bölüm Bir: The Things That I Want

Karşınızdaki temizlikçileri öldürün, geriye dönüp sol taraftaki merdivenlerden gelenleri

de öldürün. Merdivenleri çıkın ve tahta kapıdan geçip dekorun üzerine ulaşın. Sağdaki çıkıntıyı takip edin, duvarda bir yer göreceksiniz. Üzerine gidince açılacak. Odanın sağ tarafındaki kapıdan geçerek merdivenlerden aşağı inin. Gidebileceğiniz tek bir yol var, bu yolu takip edin. Kapıdan geçin ve sokak dekorunun olduğu yere ulaşın. Bir ara demo girecek. Buradaki adamları öldürünce Mona'nın durduğu yerin altındaki garaj gibi bir yerin kapısı açılacak. Buradan geçin, merdivenlerden yukarı çıkın, açık kapıdan geçerek balkona ulaşın. Buradakileri öldürün ve Cocktails yazan yerin altında açılan kapıdan geçin. Sol taraftaki düşmanları öldürdükten sonra koridorun sonunda sağdaki kapıdan geçin ve ilerleyin. Bölüm bitecek.

## Bölüm İki: In The Middle Of Something

Sağa doğru ilerleyin ve ikili kapıdan geçin. Soldaki merdivenlerden yukarı çıkın ve solda bulunan ikili kapıdan geçin. Asansör kapısının önündeki kırmızı kutulara ateş edin. Böylece asansörün kapısı açılacak. Buradan girerek aşağı inin. Sağ taraftaki kapıdan geçerek devam edin ve dışarı çıkın. Beyaz

arabanın sağındaki kapıdan geçin ve devam edin. Soldaki ikili kapıdan geçin ve istediğiniz yöne ilerleyerek koridorun sonundaki ikili kapıdan geçin. Sol taraftaki merdivenlerden yukarı çıkın ve sağ taraftaki açık ikili kapıdan geçin. Soldaki koridora girin ve koridorun sonundaki açık kapıdan geçip diğer kapıdan koridora çıkın. Sola doğru ilerleyin. İkili olmayan kapıdan girerek, sağ taraftaki yıkıntudan geçin. Buradaki kapıdan geçtikten sonra odanın solundaki tekli kapıdan girin ve yeşil kutuların olduğu yere ulaşın. Kısa bir demo girecek, demonun ardından soldaki kapıdan geçin ve merdivenlerden yukarı çıkın. Sol taraftaki kapıdan köprü gibi olan yere çıkın ve karşıdaki ikili kapıdan içeri girin. Sağdaki asansörün içindeki kutuların üzerine zıplayarak bir üst kata çıkın. Soldaki çiftli kapıdan geçin, karşıya ilerleyin ve çiftli kapıdan geçin. Sağdaki merdivenlerden iki kat yukarı çıkın ve soldaki çiftli kapıdan geçin. Karşıya ilerleyip soldaki kapıdan girin. Bölüm bitecek.

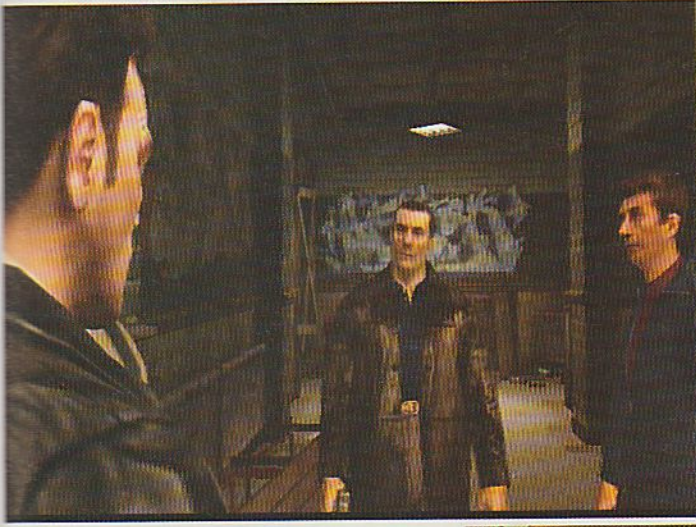
## Bölüm Üç: Blowing Up

Her taraf yandığı için hızlı olmalısınız. Karşıdaki ikili kapıdan geçin. Önce sağa, sonra sola dönün ve ilerleyin. Koridor çökecek. Sağ taraftaki kapıyı açın ama girmeyin, büyük bir patlama olacak ve duvar yıkılacak. Buradan geçin, karşı solda bir masa üzerinde patlayıcılar göreceksiniz, onlara ateş edin ve duvarın yıkılmasını sağlayın. Buradaki kirişin üzerine atlayın ve kirişleri takip ederek patlattığınız duvarın solundaki kapıya ulaşın. Sol taraftaki koridordan ilerleyin. Karşıdaki yıkıntudan bir alt kata inin ve arkanızı dönerek ilerleyin. Bir kat daha ineceksiniz. İlerleyerek sağdaki beyaz kapıdan geçin ve sağa doğru ilerleyin. Çiftli kapıdan girin. Buradaki varilleri patlattığımızda yerde bir delik açılacak, buradan



Mona ile yaptığımız her konuşma aklınızı biraz daha karıştıracak (aah kadınlar, hep aynı...)





Bu İtalyanlar kısa bir süre size eşlik ediyor. Bağırarak yaklaşan birini gördüğünüzde onları vurma zamanı gelmiştir.

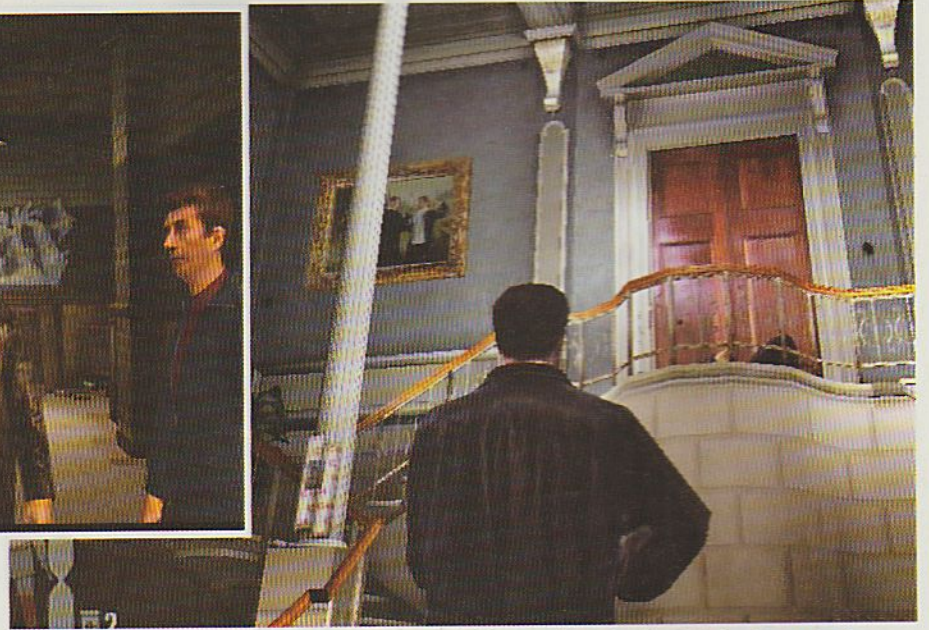
şağı inin. Yine buradaki delikten aşağı inin. Beyaz ikili kapıdan geçerek sağdaki koridora girin. Solda bulunan delikten geçin ve sağa ilerleyin. Burada kolonların ortasından dikkatlice ilerleyin. Karşı tarafa ulaştığınızda bölüm bitecek.

#### Bölüm Dört: Routing Her Synapses

Bu bölümde Mona'yı kontrol ediyoruz. Sol taraftaki kapıdan geçerek tahta iskelelerden yukarı çıkın. Balkon gibi bir yere ulaşacaksınız. Sağda bulunan sarı asansörü kullanarak aşağı inin. İleride sağda bulunan kahverengi kapıdan geçerek ilerleyin. Sağa dönün ve tam karşıdaki boşluktan geçerek soldaki merdivenlerden iki kat yukarı çıkın. Sağ taraftaki boşluktan geçin. Burada üzerinize bir grup düşman saldıracak. Onları öldürdükten sonra odanın diğer tarafındaki tahta kapıdan geçin ve koridoru takip edin. Tekrar bir kahverengi kapıdan geçerek buradakileri öldürün. İlerleyerek iki kere sağ yapın ve ilerleyerek sağ taraftaki boşlukta bir alt kata atlayın. Bölüm bitecek.

#### Bölüm Beş: Out of the Window

Karşıdaki boşluktan geçerek sağa ilerleyin. Koridorun sonundan tekrar sağa dönün ve büyük bir alanı gören iskeleye çıkın. Burayı aklınızda tutun, geri döneceksiniz. Şimdi geri dönüp sağa ilerleyin, tahta kapıdan geçin. Geldiğiniz kapının tam karşısındaki kapıdan girin ve ilerleyin. Max'in düşüşünü göreceksiniz. Burada amacınız alanın diğer tarafından gelen düşmanları öldürmek. Bir süre sonra ara demo gelecek. Yer değiştirmeniz gerekiyor. İlk balkona geri dönün. Bir süre sonra yine göremediğiniz bir yerden Max'e ateş açılacak. Arkanızı dönün ve iler-



Bombalar patlayacak, tavan başınıza çökecek. En geriye gidip duvara yaslanın. Ortalık sakinleşince kapı açılacak.

leyip sola dönün. Koridorun sonuna yaklaşıncaya karşıdaki kapı açılacak. Buradan geçerek sola ilerleyin. Karşıdaki kapıdan geçerek koridoru takip edin. Bir diğer balkona ulaşacaksınız. Bulduğunuz iskelelenin altındaki adamı öldürün. Max kapıya gidecek, ama orasının da kilitli olduğunu söyleyecek. Sağınızdaki platformdan yukarı çıkın ve boşluktan içeri girin. Kısa bir demo gelecek, ilerleyerek sağa dönün. Burada aşağıya inen bir boşluk var, buradan atlayın.

#### Bölüm Altı: The Genius of the Hole

Karşıdaki balkona çıkarak Max'i korumaya devam edin. Max tel sargının arkasına saklandığı zaman geri dönün ve bulunduğunuz yerin en sağındaki kapıdan geçerek ilerleyin. Sağdaki kapıdan girip ilerlemeye devam edin. Sağ tarafınızda balkonu göreceksiniz, buraya çıkın ve Max'i korumaya devam edin. Daha sonra sağınızdaki merdivenlerden yukarı çıkın. Duvardaki delikten içeri girerek tam karşıdaki kapıya geçin. Sol taraftaki boşluktan dikkatlice aşağı inin. Kapıdan geçerek ilerleyin ve köprüyü geçin. Sağ tarafta bulunan iskeleden aşağı inin ve sola giderek buradaki iskeleden de aşağı inin. İlerleyin ve merdivenlerden aşağı inin. Böylece inşaat alanına çıkacaksınız. Alanın sonuna ilerleyin ve kırmızı asansöre binerek bölümü bitirin.

#### Kısım Üç: Waking Up From the American Dream

##### Bölüm Bir: Too Stubborn to Die

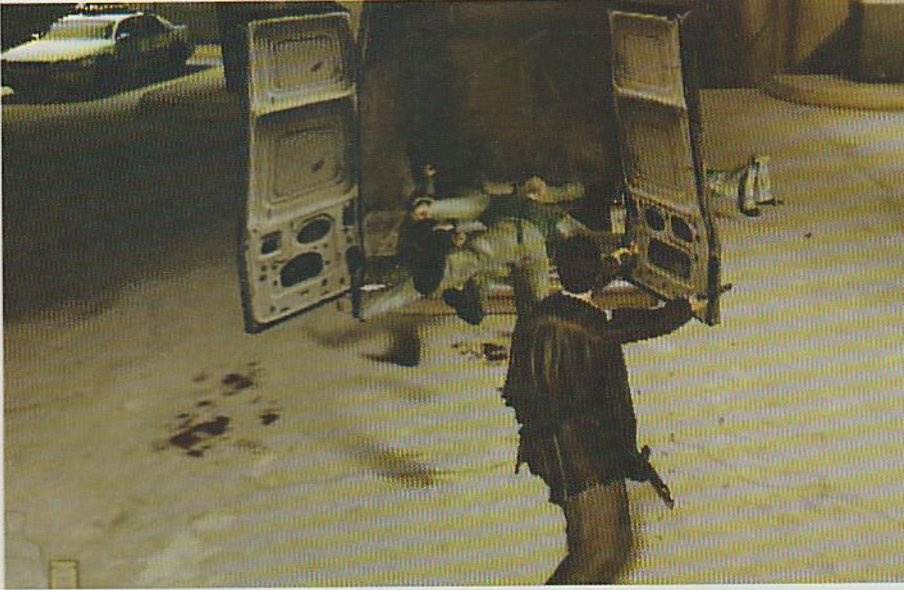
Burada hiç durmadan koşmanız gerekiyor. Karşınızdaki kapıdan girerek soldaki kır-

mızı kapıdan geçin. İki kat yukarı çıkıp kırmızı kapıdan geçerek sola doğru ilerleyin. Sol tarafta bulunan ikili kapıdan geçin ve sağdaki kapıdan girerek iki hemşirenin yanına gelin. Karşıdaki ikili kapıdan geçin ve soldaki kapıdan girerek ofise benzeyen yere gelin. Burada bir süre saklanın, sonra güvenlik gelecek, ama onu öldürecekler. Hemen gidip silahını alın. Görevlinin geldiği kapıdan geçerek sağ karşıdaki kapıdan geçin. Sağa doğru ilerleyerek buradaki kapıdan geçin. Sağdaki kapıdan geçerek sol tarafa, koridorun sonuna kadar ilerleyin. Tekrar sola dönün ve ilerleyin. Koridorun sonundaki odadan sola devam ederek asansörlerin olduğu yere gelin. İleride sağda bulunan kırmızı kapıdan geçin. Merdivenlerden aşağı inin ve garaja ulaşın. Siyah minibüse doğru ilerleyip bölümü bitirin.

##### Bölüm İki: On A Crash Course

İlerleyerek en sağdaki ikili kapıdan geçerek mutfağa ulaşın. Sağdaki kapıdan geçerek karşıdaki iskeleden bir üst kata çıkın. Sola ilerleyin ve buradaki kapıdan geçin. İlerleyerek soldaki açık kapıdan girin. Sağdaki kapıdan içeri girin. Burada bir tuzak var, dikkatli olun. Uzaktan bu tuzacı patlatın. Duvarda açılan delikten geçerek, demirlerden karşıya geçin ve aşağı inin. Karşı tarafta solda bulunan kapıdan ilerleyerek sağa dönün. Sağdaki kapıdan geçerek merdivenlerden aşağı inin. Sağdaki ikili kapıdan geçerek merdivenlerle iki kat yukarı çıkın. Buradaki odaya girince Mike'i göreceksiniz. Onu öldürün. Bölüm bitecek.





Temizlikçilerin araçlarını kontrol etmeyi unutmayın. Genelde cephane ve ağır kesici bulunuyor içlerinde.

## Bölüm Üç: A Mob War

Karşınızdaki kapıdan geçin ve sağa dönün. İlerleyerek merdivenlerden iki kat yukarı çıkın. Buradaki duvara ateş ederek yıkılmasını sağladıktan sonra karşıdaki kapıdan geçin. Soldaki yıkık yerden geçin, metal platforma çıkınca sağa dönerek apartmana girin. Bir kat aşağı inin, açık kapıdan geçerek ilerleyin. Soldaki yeşil kapıdan geçin, karşıdaki metal kolonlar yardımıyla karşı binaya geçin. Beyaz kapıdan geçerek sola ilerleyin ve merdivenlerin olduğu yere gelin. Merdivenlerle bir kat yukarı çıkarak ilk kapıdan girin. Sağdaki odaya girin ve yakınından geçerek kolonları kullanarak karşıya geçin. İlerleyip kahverengi kapıya gelince bir ara demo girecek. Adamları takip edin, caddeye ulaşınca sola ilerleyin, tekrar sola dönün, ilerlemeye devam edin. Bir süre sonra sağda yeşil bir kapı göreceksiniz. Buradan girip tam karşıya geçin. Bölüm bitecek.

## Bölüm Dört: Dearest of All My Friends

Bu bölümde Vinnie'yi koruyacaksınız. Gerekli direktifleri kendisi verecek. Vinnie'yi takip edin ve asla yalnız bırakmayın.

## Bölüm Beş: A Losing Game

Açılan kapıdan geçerek soldaki merdivenlerden aşağı inin. Merdiven korkuluklarının kesik olduğu yerden aşağı atlayarak sağa ilerleyin. Yukarı çıkınca duvar yıkılacak, buradan aşağı inerek sola ilerleyin. Yıkılan duvardan geçin ve devam edin. Açık kapıdan geçince sol duvar yıkılacak ve kolonlardan biri önünüze düşecek. Bu kolona çıkın

Tam karşıdaki kapıdan geçin.

## Bölüm Yedi: Love Hurts

Düşmanları temizleyince giriş kapısı açılacak. Buradan geçin ve ikinci bir kapıya ulaşın. Burada tavan çökecek, dikkatli olun. Kapı açıldıktan sonra sağdaki camlı kapıdan geçin. Buradaki herkesi öldürünce demo girecek ve kepenkler açılacak. İçeri girin ve patlayıcı varilinin yanındaki tekli kapıdan geçin. İlerleyerek kütüphaneye ulaşın. Buradaki düşmanları öldürünce kütüphanenin kapısı açılacak. İlerleyin ve büyük salona ulaşın. Karşıdaki kapıdan ilerleyin ve merdivenlerden yukarı çıkın. İlerleyerek en sondaki kapıdan geçerek balkona çıkana kadar gidin. Aşağıdaki adamları öldürün, böylece karşıdaki kapı açılacak. Bu kapıdan geçtikten sonra sağ tarafa doğru açık havaya çıkana kadar ilerleyin. Buradaki herkesi öldürün.

## Bölüm Sekiz: That Old Familiar Feeling

Önünüzdeki kapıdan geçin ve sola ilerleyin. İlk fıç patlayınca arkanıza düşen panik odasına girerek kapıyı kapatın. Bütün bombalar patlayınca dışarı çıkın, ilerleyerek sağdaki çukurdan aşağı düşün. Burada izleyebileceğiniz tek yol var, fakat hızlı olmalısınız çünkü sürekli patlama oluyor. Hızlı giderek Vladimir'i görene kadar ilerleyin. Onu takip edin. Vladimir ile karşılaştığımızda onu göremeyeceksiniz, bulunduğu balkondaki kahverengi çubukları dürbünlü bir silahla düşürün. Vladimir'in attığı bombalara dikkat edin. En sonunda bulunduğu yerden çıkacak ve size ateş edecek. Siz de ateş edin ve oyunu bitirin.

M. İberia Aydın





# Hile Kodları

Bir oyunun 5 sayfa stratejisini yazacağınıza üç tane kodunu verseniz de rahat rahat oynasak... Olmuyo mu?

## The Sims - Makin' Magic

Oyun sırasında [Ctrl] + [Shift] + C'ye bastığınızda ekranın sol üst köşesinde bir pencere açılacak. Aşağıdaki hilelerden istediğinizi çalıştırmak için ilgili kodu girin. Girdiğiniz son hileyi tekrarlamak için [!] yani ünlem ve birden fazla hile çalıştırmak için kodlar arasında [;] yani noktalı virgül koyun. Ayrıca, kodların çoğunun yamasız oyunlarda çalışacağını belirtelim.

rosebud	1000 Simoleon
prepare_lot	nesneleri kontrol etme ve onarma
water_tool	yağmur yağdırma
edit_char	karakter yaratma modu
move_objects on	nesneleri hareket ettirme
autonomy [1-100]	serbest düşünme seviyesini ayarlama
sim_speed [-1000 - 1000]	sim hızını ayarlama
set_hour [1-24]	saati ayarlama

move\_objects on Araba dışarıdayken "buy mode"a girin, arabaya tıklayın ve sonra arabayı silin. Ya da önündeki çöp kutusunu da kaldırabilirsiniz. Sonra bir sim saati bekleyin. Bir daha işe gitmeniz gerekemeyecek. Tabii move\_objects off ile hileyi kapatmayı unutmayın.

move\_objects on Posta kutusunu silin, böylece fatura derdi bitecek. Yine move\_objects off ile hileyi kapatmayı unutmayın.



## MTV's Celebrity Deathmatch

Oyunda bulunmayan karakterleri oynamak için gerekli taktikleri buyurun...

Alien	Episode 5'i "Perfect" derecesiyle bitirin.
Cousin Grimm	Episode 1'i "Perfect" derecesiyle bitirin.
Frankenstein	Episode 2'yi "Perfect" derecesiyle bitirin.
Gladatör Nick Dimond	Episode 6'yı "Perfect" derecesiyle bitirin.
Mummy	Episode 3'ü "Perfect" derecesiyle bitirin.
Sihirbaz Johnny Gomez	Episode 6'yı "Perfect" derecesiyle bitirin.
Wolfman	Episode 4'ü "Perfect" derecesiyle bitirin.

Farklı ringler de emrinize amade...

Mezarlık	Episode 4'ü "Perfect" derecesiyle bitirin.
Uzay gemisi	Episode 5'i "Perfect" derecesiyle bitirin.
Mezar	Episode 3'ü "Perfect" derecesiyle bitirin.

Ayrıca alternatif bir öldürme yöntemi için öncelikle ünlü kişinin kollarını ve bacaklarını kesin. Örneğin Carmen Electra bu iş için çok uygun bir testereye sahip. Ama dikkat edin, kolları bacakları kesildikten sonra kendilerini üzerinize sıçratmaları şeklinde özel bir saldırı yöntemine sahipler ve çok hasar verici olmamakla birlikte bu saldırıyı önlemenize imkan yok.

## Medieval: Total War - Viking Invasion

Campaign haritasında aşağıdaki kodlardan birini girin:

.deadringer.	bir milyon Florin
.viagra.	demir
.mefoundsomecu.	bakır
.mefoundsomeag.	gümüş
.mefoundsomeau.	altın
.badgerbunny.	tüm birimleri ve binaları açma
.worksundays.	hızlı inşaat
.matteosartori.	tüm haritayı görme
.conan.	isyancı olarak oynama

## World War II: Frontline Command

Konsolu açmak için [Control] + [Enter]a basın ve kodları girin, hileleri çalıştırın, rahat edin. "Get" ile başlayan tüm kodlar, ilgili nesne ya da askerleri çoğaltır.

strong man	tüm birimler onarılır
keep ammo	sınırsız cephane
get recon infantry	piyade
get rifle infantry	tüfek
get sherman tank	Sherman tankı
get ammo supply truck	cephane temin kamyonu
get hmg infantry	HMG piyadeleri
get mortar infantry	havan topu piyadeleri



# İstanbul'da bir gece

Soğuk, kahve, Mazhar'ın sesi, fanın uğultusu, bitmeye yüz tutmuş bir dergi, ağırlaşan göz kapakları. Bakalım neler yazmış okurlar?..

Merhaba ProGamer,  
Derginizi beğeniyle okuyorum. Sizden birkaç isteğim var: İlk çıkan GTA ile Mobility oyununun hileleri.

Atacan Doruk Kılıç

Merhaba Atacan,  
Bayılıyorum senin gibi düşüncelerini kısa ve net ifade edenlere. Bu yüzden ben de sözü uzatmadan teşekkürümü edeyim ve GTA hilelerini yazayım.  
Karakter seçim ekranında önce [Delete] bas, hile kodunu gir ve [Enter]a bas.  
Kodlar da şöyle:

nineinarow	tüm seviyeler
itsgallus	tüm şehirler
iamthelaw	polis olmaz
itcouldbeyou	999,999,999 puan
suckmyrocket	tüm silahlar, cephaneler ve hapishaneden çıkma kartı

Merhaba ProGamer çalışanları,  
Derginizi çok beğeniyorum. Benim size bir sorum, bir de önerim olacak.  
1. NVIDIA GeForce4 MX440 DDR TV-out 128 MB AGP8x ekran kartı aldım. Ekran kartını taktıktan sonra (sürücüyü doğru kurduğuma eminim) ayarını yapıyorum ama rengi 256 renk 16 bit veya 32 bit'e ayarlayamıyorum. 256 renk veya üstüne ayarladığımda ayarların çalışması için bilgisayarın yeniden başlaması gerekiyor, "yeniden başlasın mı?" diye soru geliyor. Evet diyorum, bilgisayar yeniden başlıyor fakat tam Windows açılacakken ekran kararveriyor. Bu olay beni strese soktu. Ne yapmam gerekiyor? (Windows 98 kullanıyorum).  
2. Dergide normal olarak verdiğiniz CD'nin yanında bir de tam sürüm oyun CD'si vermeniz iyi olur. Benim sorularım bu kadar.

Ümit Ertan

Salam Ümit,  
Teşekkür ederek hemen yanıtları verelim.  
1. Bilgisayarını güvenli kipte başlat, sonra program ekle/kaldırdan mevcut bütün sürücülerini kaldır, masaüstündeki bilgisayarım ikonuna sağ tıkla, özellikler bölümünden aygıt yöneticisine gel. Buradaki bütün monitör ve ekran kartlarını kaldır. Sistemi yeniden başlatıp

sürücülerini kurduğunda sorun kalmamış olması gerekiyor. Muhtemelen Windows 98 birden fazla monitör ve ekran kartı görüyor ve şaşşıllaşılıyor. 98'de her sürücü yüklediğinde sistem bunu yeni bir ekran kartı olarak algılıyor ve bunu sadece güvenli kipte açarsan görebiliyorsun.  
2. Bizce de çok iyi olur, hatta böyle bir planımız da var. Ama takdir edersen ki bu bizim için ciddi bir maliyet ve daha önce de bu sayfada belirttiğimiz gibi sadece adı "tam sürüm" olacak uyduruk oyunlar vermeye de niyetli değiliz.

Selamlar,

Ben Samsun'dan bir okurunuzum. Bütün sayılarımızı aldım ve almaya da devam edeceğim. Çok güzel bir dergi olduğunu söylemeliyim, bu bir iltifat değil kesinlikle. Eleştirilerimizle sizleri desteklemeliyiz ki sizler de işimizi iyi yaptığımızı fark edin ve daha da teşvik olun :) Benim sorum ya da isteğim, Pro Evolution Soccer 3 demosunu bu haftaki CD'niz verecek misiniz? Çünkü dosya boyutu dial-up'la bağlananlar için indirilemeyecek kadar büyük, ayrıca bu oyunu bekleyenlerin sayısı oldukça fazla... Cevabımızı dört gözle bekliyorum, iyi çalışmalar diliyorum:)

Bir de bazı sayılarınızı bulmakta çok zorlanıyorum, ya "bir adet geldi" cevabı alıyorum bayilerden ya da hiç... Bunu da belirtmek istedim. Başarılarınızın devamını dilerim, KOLAY GELSİN...

Gürcan Topuz

Teşekkürler Gürcan. Hiç KOLAY değil ama doğrusu bize ZOR da gelmiyor ya da zorluğuna değiyor. Çok güzel bir konuya değinmişsin, bu vesileyle bütün okurlarımıza duyururuz ki Pro Evolution Soccer 3 demosunu önümüzdeki hafta CD'mizde yer alacak. Bu hafta ön incelemesiyle bilgilenen, haftaya da kendisiyle tanışsınız. Ayrıca senin yaşadığına benzer dağıtım sorunlarını birçok arkadaşımız (tabii biz de) yaşıyor. Ancak bu tür durumları ilgililere bildirmek dışında pek seçeneğimiz yok, çünkü hıfızlık bir derginin nereye ne kadar dağıtılması gerektiğini planlamak çok kolay değil.

lotus

**pro**  
**gamer**  
En Güncel Oyun Rehberi Dergisi

6 Kasım 2003 / Sayı: 14

İmtiyaz Sahibi ve Sorumlu Yazışmaları Müdürü

C. Serpil Ulutürk  
serpil@progamer.com

Editör

Esra Akın  
esra@progamer.com

Serkan Ayan  
serkan@progamer.com

Yazı İşleri

Volkan Alkan  
volkan@progamer.com

M. Iberia Aydın  
iberia@progamer.com

Özberk Ölçer  
ozberk@progamer.com

Görsel Yönetmen

Gökhan Tüzüngüç  
gokhan@progamer.com

Grafik Tasarım

Maynajsans Reklam Tanıtım Hizmetleri  
Tel.:(0212) 528 80 55

İdare Merkezi

Sinanpaşa Mah. Şair Leyla Sk. Mutlu Han  
No.:16 Kat:4 D.22 Beşiktaş / İSTANBUL  
Tel.:(0212) 258 17 04

Basıldığı Yer

Print City Tesisleri  
Fatih Mahallesi Hasan Basri Caddesi  
Samandıra/İSTANBUL

İletişim

progamer@progamer.com

**MERKEZ REKLAM** "İLETİŞİM KÖPRÜSÜ" 0212 - 354 33 00

Genel Müdür

Can Çağdaş

Reklam Grup Koordinatörü

Emre Cem

Genel Müdür Yardımcıları

Meltem İnanc (Satış)  
Erhan Özdemir (Finans)

Reklam Grup Müdürü

İsmail Arıcı

Pazarlama Direktörü

Tülay Tosun

Rezervasyon ve

Teknik Hizmetler Direktörü

Melek Barutçugil

Rezervasyon

Tel: (0212) 354 33 98 - Faks: (0212) 354 33 77

ISSN 1304-3811

Fiyatı: 1.500.000 TL.

Hediyesi Sabah Gazetesi

*Aoles - 12*

*Mubafiz, bir kere daha yüksek sesle:*

*· Kimlik belgenizi görebilir miyim efendim, dedi.*

*· Necro mubafiz'e doğru yöneldi. Noah, çüppesinin başlığı altında kendini saklıyordu.*

*· Mubafiz! Noraville hacıların ne zamandır sorguya tutuluyor, diye sordu, Necro.*

*· Saygısızlık etmek istemem, efendim, dedi mubafiz,*

*küstah bakışlarını Noah'dan ayırmayarak. Ben yanımızdaki yabancıya soruyorum.*

*· Kendisi akademide öğrencidir.*

*· Belgesini görmem gerekiyor, diye ısrar etti, mubafiz.*



Burası  
Lara ile herkesten daha ileri  
gittiğim yer.

**TOMB  
RAIDER**  
Starring Lara Croft



Tomb Raider şimdi N-Gage oyun konsolunda! Lara Croft yepyeni seviyeleri  
keşfederken ona yardım et. Bu eşsiz yarışta, çevrim içi kablosuz  
oyunlar aracılığıyla arkadaşlarını kullanarak, bir ilki yaşamının keyfini çıkar. [n-gage.com](http://n-gage.com)

**N·GAGE**  
NOKIA

anyone  
anywhere



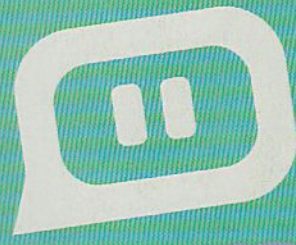
Telif hakkı © 2003 Nokia. Tüm hakları saklıdır. Nokia ve N-Gage, Nokia Corporation'in ticari veya tescilli ticari markalarıdır. Tomb Raider Starring Lara Croft™ © Core Design Ltd. 2003. Ideaworks3d Ltd. tarafından geliştirilmiştir. Tomb Raider ve Lara Croft, Core Design Limited'in ticari markalarıdır. Eidos ve Eidos logosu, Eidos Şirketler Grubu'nun ticari markalarıdır. Diğer bütün markalar, kendi sahipleriyle aittir. Tüm hakları saklıdır.



# XanthiN

## Türkiye'de ilk ve tek!

Cep telefonunda daha fazla eğlence isteyenler! OyunParkı'ndaki birbirinden eğlenceli oyunlara bir bakın, beğendiğinizin kodunu yazın, 3846'ya gönderin. Oyununuz hemen insin, keyfiniz yerine gelsin. Ayrıca bize [www.oyunparki.com](http://www.oyunparki.com)'dan ulaşabilirsiniz.



# Oyun Parkı



İSTEDİĞİNİZ  
OYUN KODUNU  
3846'YA  
GÖNDERİN



### Asmalı Konak

Oyun kodu: J6000  
Desteklediği modeller:  
Siemens S55 / SL55 / M55  
Oyun fiyatı: 3.500.000 TL

### Asmalı Konak

Oyun kodu: J6001  
Desteklediği modeller:  
Nokia 3100 / 3300 / 5100 / 6100 / 6200 / 6220 / 6585 /  
6610 / 6800 / 7210 / 7250 / 7250i / 3600 / 3650 / 7650  
Oyun fiyatı: 5.000.000 TL



### Italian Job

Sinemalarla aynı anda cep telefonunda, büyük kovalamaca.

Oyun kodu: J6002  
Desteklediği modeller:  
Nokia 3300 / 5100 / 6100 / 6610 / 6800 / 7210 / 7250 /  
7250i / 3650 / 7650, Motorola T720i  
Oyun fiyatı: 3.500.000 TL



### Racing Fever

Hız tutkununu sınırlarını zorla, pistte lastik izin çıkısın.

Oyun kodu: J1403  
Desteklediği modeller:  
Nokia 3510i / 8910i / 3300 / 5100 / 6100 / 6610 / 6800 / 7210 /  
7250 / 7250i / 3650 / 7650  
Oyun fiyatı: 3.500.000 TL



### Derby Champ

Sür atını hipodroma, bir baş, hatta bir boy öne çıkısın.

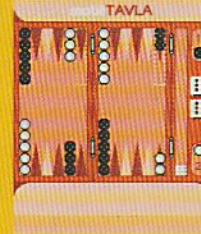
Oyun kodu: J1405  
Desteklediği modeller:  
Nokia 3510i / 8910i / 3300 / 5100 /  
6100 / 6610 / 6800 / 7210 / 7250 /  
7250i / 3650 / 7650, Motorola T720i  
Oyun fiyatı: 3.500.000 TL



### Snow+Speed Europe

Türkiye'nin en çok satan cep telefonu oyununa şimdi Rus kayakçılar eklendi.

Oyun kodu: J1404  
Desteklediği modeller:  
Nokia 3510i / 8910i / 3300 / 5100 / 6100 /  
6610 / 6800 / 7210 / 7250 / 7250i / 3650 /  
7650, Siemens S55, SL55, M55  
Oyun fiyatı: 3.500.000 TL



### Tavla

Bilek kuvvetlendirmek için bire bir. İster tek kişilik, ister çift.

Oyun kodu: J4103  
Desteklediği modeller:  
Nokia 3510i / 8910i / 3300 /  
5100 / 6100 / 6610 / 6800 /  
7210 / 7250 / 7250i / 3650 /  
7650  
Oyun fiyatı: 2.500.000 TL



### GemJam

En sevilen bilgisayar oyunu şimdi cepte. Grafikler de harika.

Oyun kodu: J1506  
Desteklediği modeller:  
Nokia 3510i / 8910i / 3300 / 5100 / 6100 / 6610 / 6800 / 7210 /  
7250 / 7250i / 3650 / 7650, Sony Ericsson T610, Siemens  
S55 / SL55 / M55  
Oyun fiyatı: 3.500.000 TL



### Zoy's Rescue Mission

Zıpla, koş, hopla. Zoy'un çocuklarını kurtarmak için sana ihtiyacı var.

Oyun kodu: J1301  
Desteklediği modeller:  
Nokia 3410 / 3510i / 8910i / 3300 / 5100 / 6100 / 6610 / 6800 / 7210 /  
7250 / 7250i / 3650 / 7650  
Oyun fiyatı: 3.500.000 TL

Oyunları indirirken WAP bağlantısına ihtiyacınız olacak. Eğer WAP ayarlarınız yoksa hemen yapabilirsiniz. WAP TELEFON MARKASI yazın 2222 ye kısa mesajla gönderin.  
Örnek: WAP NOKIA

[www.shubuo.com](http://www.shubuo.com)

444 0 530

SHUBUO  
TURKCELL HİZMETİDİR

BİLGİ VE  
EĞLENCE  
SERVİSLERİ